

HKABC
ABC
公開!!真·ENDING條件—
VALKYRIE PROFILE
2000年1月29日
119
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
完美版
生化攻略逐個追
PlayStation
心跳回憶2 / KOUDELKA
THE LEGEND OF DRAGOON
BIOHAZARD GUN SURVIVOR
Nintendo 64
BIO HAZARD 2 / 惡魔城默示錄外傳
Dreamcast
花組對戰COLUMNS 2
神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定
帶你進入新BIO世界
BIOHAZARD
CODE:Veronica
隨書贈送兩大附錄
遊戲誌動感VCD
超鋼戰記KIKAIOH角色分析別冊
售價港幣35元正
4 895011 311193
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVRD.

有關《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》及《BIOHAZARD CODE: Veronica》之重要聲明

CAPCOM ASIA與CINEASTE INT'L早於1999年12月中旬達成合作協議，由CINEASTE INT'L為CAPCOM ASIA製作兩本與遊戲《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》及《BIOHAZARD CODE：Veronica》同時發售的攻略本《BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本》及《BIOHAZARD CODE：Veronica完全攻略本》，未經本公司及CAPCOM ASIA的同意，不得以任何形式複製、翻印、傳播以及出版(包括文字、圖片)，一經發現，本公司將會採取法律行動追究。

CAPCOM ASIA／ 遊戲誌有限公司 謹啟

關於DC版《BIOHAZARD CODE:VERONICA》的行貨聲明

本公司(富利登電子有限公司)乃日本CAPCOM株式會社在香港的世嘉Dreamcast遊戲獨家授權總代理，對於近日由於CAPCOM的DC遊戲因缺貨而造成的炒賣活動，我們深表遺憾。

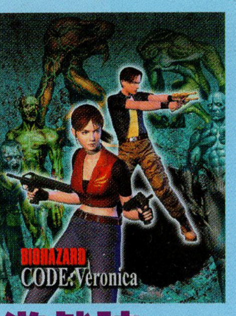
為了報答大家一向對CAPCOM遊戲的支持，以及打擊炒風，我們將預定展開『BIOHAZARD CODE:VERONICA(DC版)預訂計劃』，大家將可以合理價錢購買此GAME。

本公司重申，富利電子有限公司為香港唯一合法的CAPCOM Dreamcast遊戲代理，任何人以平行進口方式，輸入CAPCOM Dreamcast任何遊戲，本公司定會循任何適當途徑追究。

富利電子有限公司

地址：香港九龍深水埗福華街150號黃金商場36號鋪

查詢電話：2728-9078







感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

VOL.119目錄 2000年1月29日

隨書附送完全攻略別冊

超鋼戰記 角色分析

業務用遊戲數之不盡

各大手提遊戲集於一身

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。

2.閱讀時請與本書保持一定距離。

3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。

4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。

5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、�水拭抹本書。

6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

●請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。

●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。

●有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

由於連續數期福田都是忙於製作BIO攻略本，所以……(^-^;)。在本誌推出當日，相信我們的《BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本》已推出，大家記得要支持！！呀！差一點忘記，還有J.J的《BIOHAZARD CODE:VERONICA完全攻略本》，各位BIO的FANS真是不要錯過(←賣廣告…)。

在這幾天，筆者忙得連睡覺的時間都沒有，除了本身有攻略要做，還要完成PC版的《FINAL FANTASY VIII》，就如死去活來一樣，由於會在GamePlayer.com.hk上連載遊戲心得，所以時間一天48小時都不夠用……不過無論是怎樣，還是希望大家多多支持。還有我們在年宵時會設有攤位，到時大家記得來看看，或許你們會見到我們的編輯(←又是賣廣告…)。

賣了這麼多廣告，都是時候說回一些正經事，在今個新年裏，真是有不少好GAME陪伴着大家，就如《BIOHAZARD CODE:VERONICA》和《VAGRANT STORY》，真是不怕新年假無GAME玩。(MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田Tobi K.、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、
悟空、南宮．濁、NEMESIS-T00
◆特約筆者／R.Ryan、露嘉、歐陽明
◆封面設計／JOAN、ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作



Marvel Vs Capcom 2有喪屍打及有通訊對戰？

自公布以來一直備受注目的Capcom超人格鬥新作，《Marvel Vs Capcom 2》，近日傳出了不少消息。當中較為特別的是人物方面，據消息指出除了現時公布了的人物外，街機版與Dreamcast版的隱藏人物會有所不同。而其中確認會出現的有2人，都是女的，分別是《Bio Hazard》的Jill，及《Rockman DASH》的多倫！不過並未知道她們會出現於街機版還是Dreamcast版。



另外，CAPCOM日前正式公布，與現時其中一個Dreamcast對戰網絡供應商KDD合作，發展屬於CAPCOM本身的對戰網絡，以及對應作品的開發與銷售。該網絡的特色是，玩者可以設定已對對戰者的要求，而電腦將會根據玩者的設定在網絡上尋找合適的人選，解決了以往不知對手實力，而令初哥屢戰屢敗的問題。網絡線路及系統會由KDD開發，而遊戲的開發及銷售會由Capcom進行。雖然Capcom並非公開對應作品，但是由於服務將於3月展開，相信《Marvel Vs Capcom 2》大有可能成為對應作品。

美國 Dreamcast 突破 150 萬

SOA (Sega Of America) 公布12月的最新Dreamcast出貨數目，已達150萬台，相信在年尾時能夠達到155萬的數字。而訂單方面仍有平穩的上升，至2000年夏前已累積至70萬台。此舉無疑地為Sega在美的市場打好了良好的根基，雖然今年的聖誕商戰未能打敗對手，但是其氣勢仍未有任何減退的跡象，由聖誕時不少零售商都以Dreamcast為主打中已可見一斑。加上EA Square的加入及美國Konami將於E3公布移植Microsoft遊戲至Dreamcast的詳情，相信美國市場的前景仍是非常不俗。

Sega Dreamcast

ASCII 獨立出版事業

ASCII於1月18日宣布，將《Fami通》等一系列娛樂系雜誌的出版部門，獨立為一間全資的子公司。該公司名為「ASCII Visual Entertainment」，而社長一職將由現任《Fami通》總編，浜村弘一出任。AVE的業務方面，則包括出版及發行與電腦遊戲有關的雜誌、攻略本，遊戲或電腦軟件的開發及銷售，另外將會加入網絡事業及其他新型事業。

聖誕商戰 Dreamcast 未能佔甜頭

之前提及Dreamcast在美國的聖誕一戰未能擊敗對手，那究竟另外兩部主機的戰績如何？軟件方面，銷量頭10名的遊戲中，有7個是任天堂的遊戲。當中《Pokemon》的三個不同版本(紅、藍及日本稱為「Pikachu版」的黃)更獨占頭3位！而PS方面只有《Gran Turismo》能佔第7，另外《Driver》及《Spyro the Dragon》則佔9、10兩位。雖然如此，但主機銷售上PS卻獨領風騷，單是11月至12月的銷售數字已達300萬台，而主機、遊戲及周邊的總銷售額，單是感恩節至年尾這個多月內，已超過15億美元！據SCEA透露，PS在美的普及程度，已達每4個家庭便有1個家庭擁有PS。看來Dreamcast要在2000年加把勁，爭取更好的成績了。

US Top 10

名稱	機種	銷量(以萬計)
Pokemon 藍	GB	310
Pokemon 紅	GB	300
Pokemon 黃	GB	280
Donkey Kong 64	N64	190
Pokemon Pinball	GB	180
Pokemon Snap	N64	150
Gran Turismo	PS	130
Super Smash Brothers	N64	130
Driver	PS	120
Spyro the Dragon	PS	120

Tecmo 被控侵權敗訴

大家有沒有想過，除了人有肖像權之外，連馬匹也會受到肖像權的保護？日前名古屋地方法庭便以馬匹亦受到肖像權的保護為由判Tecmo敗訴，要向32隻馬匹的馬主作出賠償。

事件的源由是Tecmo的賽馬遊戲《Gallop Racer》系列，特色是遊戲中的馬匹都是以日本現役的G1馬為藍本，包括馬名，跑姿等都是根據實際馬匹製作。然而這些都是未經有關組織及馬主的認可下使用的，於是有8個組織及14名馬主聯署控告Tecmo，要求終止《Gallop Racer》的製作及發售，以及作出1900萬日圓的賠償。理由是「對於名人有效的肖像權及私隱公開權，亦可適用於著名的馬匹身上。」，控方認為Tecmo是利用競賽馬的名氣加強推銷效果，而作為這些競賽馬的馬主亦應享有所帶來的經濟利益。而法庭的裁判指「強力的競賽馬有如明星一樣，受到傳媒的報導而被公眾認識，在這個場合下認為物主亦受到公開權的廣義所保障。」Tecmo由於在遊戲製作期間，給予原告人以外的馬主軟件銷售額3%作為使用費，於是法庭以此為基準計算賠償，Tecmo需賠償32隻馬的馬主341萬。

判決後Tecmo的聲明是「一般公眾並不清楚公開權亦可適用於馬匹身上，而遊戲本身並無利用馬名等作宣傳重點，用家亦並非因為特定的馬匹而購入遊戲。」表現出對控方的理由及判決的不滿。

Pokemon 旋風令美國 Gameboy 市場大幅增加

之前提及Pokemon系列雄據99年美國市場，原來不只是Pokemon，就連Gameboy等一眾手提遊戲機亦得到好處。根據美國專門於遊戲市場調查的NPD Group發表的報告，手提遊戲機對整個美國市場的佔有率，由98年的8%增加2倍多至19%。單是Gameboy本身的市場，硬件銷量比98年增加達142%，遊戲方面更增加達153%之多。而NPD相信，今年3月美版《Pokemon Stadium》推出，《金、銀》於今年秋天推出，加上電影版第二集將於夏天上畫，Pokemon旋風在美仍會吹上好一段日子。

投資顧問預計 Dolphin 會延遲一季推出

著名投資顧問公司摩根史丹利，發表了一份關於NOA (美國任天堂) 的報告。其中關於Dolphin的部分指出，NOA本身預計至2001年3月財政年度完結為止，Dolphin的出貨量可達100～200萬部，並會有350～400萬的軟件同時售出，若果無法履行這個時間表，將會因為成本的增加引致業績下調，然而好處是市場上將會提供更多的軟件。但摩根史丹利指出，開發工具仍是只有任天堂及旗下開發商擁有，最快要今年春天才決定Dolphin正式規格，到時開發工具才可交到剛簽約加入的第三廠商。以此時間表推斷，摩根史丹利預計主機本身於2001年春上市才是適當時機。



PS2實行開放價格

根據日本的消息透露，SCEI將不會對PS2軟件硬性劃一價格，軟件價格可由遊戲生產商自行釐定。而據知不少廠商將會實行開放價格，即是由市場本身（零售商）決定軟件的售價。這一點無疑是可以避免以往的違反獨占禁止法的事件重演，但是由市場本身去決定軟件售價，會否出現類似香港的「名game必炒」的問題出現呢？



SNK成彈珠機生產商子公司

去年年尾因業績長期不振，而陷入財政危機邊緣的SNK，被以製造彈珠機著名的廠商，Aruze收購為特定子公司。Azure以50億元換取SNK50.88%的特別股，這種股份日本稱為「第三者割當增資」，是公司為解決財政問題發行的新股，作為其他企業注資之用，而該股份將不會在市場上買賣。SNK獲注資後將會維持現有的所有業務，包括遊戲開發、銷售，遊樂設施營運等業務。而Aruze方面，則於其業務範疇上加入了電視遊戲事業一項。此外，亦由於業務出現問題的關係，SNK將缺席於2月舉行AOU Show。

SH系CPU被控侵權

美國Rambus社日前向聯邦法庭提出訴訟，控告日立的半導體產品侵犯其記憶體專利，要求日立停止生產、發售及利用所有有關的記憶體、微處理器，以及作出懲罰性的賠償。而日立這次受到影響的產品甚廣，記憶體方面包括PC100 SDRAM、PC133 SDRAM、DDR RAM、SGRAM及DIMM製品。微處理方面則是由SH-2開始的所有SH系產品。而整個事件備受關注的原因，除了是牽涉的產品多之外，當中更包括了作為Dreamcast核心部分的SH-4，整個訴訟的裁決，將足以影響Dreamcast的前途。

CSK展開全國性網絡終端機試驗

Sega母公司CSK，為了其「產業．社會情報化基礎整備事業」的「次世代家庭用情報終端運用地域．家庭情報化支援系統」，於大阪北、神戶等3個地區展開了為期半年（2月1日至8月31日）的實驗計劃，將會為這3個地區超過500個家庭提供免費的家庭用情報終端機。這個計劃的主要目的，是為了開發出簡單易用的新一代高性能家庭用情報終端機，而CSK將會提供Dreamcast與參予試驗的家庭，以此為標準測試新一代高性能家庭用情報終端機的應有機能。這次試驗對於開發出簡單易用的終端機，為持續高齡化的社會提供有效的網絡服務非常重要。

CESA展開對戰網絡事業

除了Capcom進行對戰網絡之外，CESA亦將於3月展開其對戰網絡的事業。不過CESA的網絡對象並非Dreamcast或者其他遊戲硬件，而是個人電腦。該系統會進行尋找對戰者及裁判等工作，名為「CESA Network Initiactive（CESA Net）」。根據身兼Capcom社長的　狴遻豸T副會長表示，該網絡將與NTT-ME情報流通（NTT-X）進行提攜及加強發展，並希望能夠如期完成整個網絡的建設工作。

Sony電子銷售網成立

SCEI於1月18日公布其PS2用電子通訊（e-distibution）及通訊發售的網頁，「PlayStation.com Japan」正式設立的事宜。SCEI出資4億8000萬日圓建立，由2月1日開始正式運作，本身的範圍包括PS、PS2軟件及硬件銷售，此外更會於將來加入銷售DVD、音樂CD，以及PS2用軟件下載等。而開始初期，用家可利用電腦進入網頁購買PS遊戲、硬件周邊等。

PlayStation.com Japan
http://www.jp.playstation.com

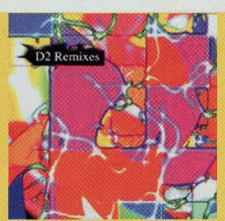
Eidos決定推出DC版《盜墓者4》

自《Tomb Raider 2》開始被PS獨占家用版發行的《Tomb Raider》，現在終可進入其他主機上推出了。SOA（Sega Of America）於1月23日公布與Eidos正式作出業務合作，而Eidos首個公布推出的Dreamcast遊戲，正是剛於上年年尾推出的《盜墓者》第4集《Tomb Raider：The Last Revelation》，現時所知暫時只會推出美國版，預定於2000年春季推出，而日本及歐洲方面則未列入發售行列當中。

Gameboy Advance性能越傳越勁

之前情報Guide提及過，有消息指Gameboy Advance的機能可以完全移植超任遊戲。然而現在有更誇張的情報放出！在剛推出的《Fami通Wave》的一個訪問之中，提及運行32bit級數CPU的Gameboy Advance，其Real Time多邊形的運算性能甚至會超越SegaSaturn，而非之前預測的與FX晶片同級，即是說連超任時代的《Star Fox》等FX晶片遊戲亦能輕易移植，相信這一點若屬實的話，將來Sega會否把SS的多邊形遊戲移植到Gameboy Advance去呢？

D2失手害Mac友



◆好彩無買，唔係無端端中毒就唔抵啦！

於上年12月發售的《D2》原聲大碟「D2 Remixes」，被發現由於生產過程失誤，其CD Extra部分混入了一種名為「Autostart-9805A」的病毒。這種別名「阿呆病毒」的病毒專門針對Macintosh電腦系統，進入硬碟後會破壞四種特定的檔案，引致Mac無法暢順運作甚至當機。由於對Mac以外的OS並無影響，在98年出現初期曾令Mac界一陣恐慌。現在由於防毒軟件已可對付，加上大部分Mac用戶已懂得防治之法而變得影響不大。然而發現出錯的生產商Toys Factory仍作出相應措施，會為由於此碟而引致硬件中毒的人士免費提供除毒軟件，另外亦在進行商品回收的行動。

另外，同期推出的CD「Keep It Unreal/Mr.Scruff」亦發現有同樣問題，Toys Factory稱將以同樣的方法處理。

Toys Factory公布的有關網頁
http://www.toysfactory.co.jp/warning.html

SOA軟件高層談Dreamcast發展

在一個美國的遊戲網頁訪問當中，Segasoft的高級軟件工程師，Alexander Villagran透露了一些2000年內美國方面的Dreamcast發展。由於Alexander本身熱衷於VMS的遊戲開發，所以不少美版遊戲將會對應VMS。另外Dreamcast用的上網軟件正開發最新版本（Dream Passport 3？），美國預計於2000秋推出，將會改善Javascript的兼容性，另外將會加入對應MP3及Flash4.0等新功能。而不少人關心的後繼機問題，他透露硬件研究部門正進行新硬件（DC2？）的開發工作，預計會與PS3相若的時間現身。



◆Dream Passport 2還未算完整，開發新版本可說是意料中事。

uides hints schedule Q&A top10 links pocket downloads arcade
v guides hints online accessory luckydraw download

hk 可能係全球最具代表性的中文遊戲網上頻道

PLUS 2 同你齊齊睇
2000年日「手提」新走勢！

獨家專訪 **《萬王之王》**
主程式設計師**Ruby**及 **Onxy**

DC - **BIOHAZARD CODE : Veronica** 攻略日誌

的
略

ers.com.hk





禮物包括：

- 十多位算命專家免費為你睇相，算命，占卦，求籤
- Stareast多位娛樂界紅人隨時出現維園與你迎新春
- 免費大派精美風車，汽球，星座小王子2000年星座日曆，免費電腦遊戲，特價遊戲攻略本，明星相，POSTER，三個月免費上網，特平月供PC和書券

只要你免費登記成為HKCyber, HKStock, Gameplayers會員

三十萬份禮物

總值超過一億元

免費送給你

送完即止

贊助商：

starEastNet.com　METRO BROADCAST　IBM

紙
ly.com



資訊e-trade 光速傳遞

www.hkstock.com.hk



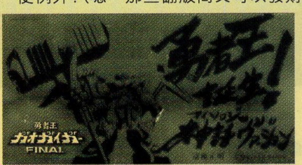
LOOK!編輯TALKING

黑龍話??勇者王萬歲

喫！真是非常多謝J.J君，雖然他在日本為了製作《BIOHAZARD CODE:VERONICA》已經非常辛苦，仍為小弟買了很想擁有的《勇者王》新OVA《勇者王 FINAL》的細碟，真是十分感激，多謝！(有點淚光呢！)

當然，黑龍已經在1月21日看了《勇者王 FINAL》，DVD的質素果然是之高，加上買到了初回的BOX，實在非常高興，可惜，這作品註明了是不能翻錄的，因為這是一隻加工過(加上了PROTECTION)的DVD，所以單憑一般的錄映機是不能翻錄的，當然，如果大家手上有一部「DV」的話便例外?(嗯…那些翻版商又可以發財了！)





嘩！《CITY HUNTER》迷這次真是有眼福了，因為集英社剛推出了一本《CITY HUNTER PERFECT GUIDE BOOK》，之中收錄了在漫畫版故事之中所有的女角；以往一些彩色的插畫；一個非常長的北条司訪問；用語解説；以往推出過的《CITY HUNTER》VIDEO和LD列表(連編號也有的，可以訂回來看了！)，真是應有盡有，VERY GOOD！！

IKI話:「過年呀！我真係想快D過年！錢呀‥‥」

◆考試已過，我終於可以過番似人的生活。
◆現在是0355，在下的思維極度凌亂，此刻執筆也不知從何説起。
◆今期做「網上起步點」，再次掀起我對Rider的熱切情懷。
◆戰鬥，人總是有自己的戰鬥理由，哪怕是為了心目中最重要的人，還是為了自己，總之就絕不可以逃避。
◆以下，是送給所有失意的人。「棄我去者，昨日之日不可留；亂我心者，今日之日多煩憂。長風萬里送秋雁，對此可以酣高樓。蓬萊文章建安骨，中間小謝又清發，俱懷逸興壯思飛，欲上青天覽日月。抽刀斷水水更流，舉杯消愁愁更愁。人生在世不稱意，明朝散髮弄扁舟。」
◆字數夠了，任務完了。

口味獨特（古怪？）的追跡者0話

■ 本來以為無記重播《超人迪加》會用回V6的《TAKE ME HIGHER》作主題曲，怎料他們竟然仍用那個所謂的小天王的歌曲作主題曲，真是失望。老實説，我認為Laputa的《舌》甚至Dir en grey的《殘》也比他那首歌動聽。似乎我還是等VCD版推出會好些，雖然翻譯水準實在太……
■ 不妨再老實一點，我極少聽香港歌手的歌曲也是因為那人，當然很多人(無論同學或親人)也不會認同我，甚至覺得我不合群……
■ Puffy的《PRMX》直至最近才有港版，我雖然頗喜歡聽Puffy的歌曲(既喜歡Dir en grey又喜歡Puffy，奇怪嗎？)，但這大碟我卻沒有興趣買。
■ zigzo的《向日葵》十分有陽光氣息，可能和sakura的經歷有關吧。
■ 安室的《LOVE 2000》十分動聽，令我期待26日推出的新Album。
■ 椎名林檎的《本能》十分正，不過似乎和Dir en grey的歌曲一樣不太適合和家人一起聽(喂！佢地聽得明麼？)
■ 我依然未能打敗《VOOT》的Ajim，究竟我能否在2月15日前把它打敗呢？
■ 《餓狼MARK OF THE WOLVES》的Boss十分好用，他們的形象的確太像《月華之劍士》的曉武藏及嘉神慎之介，不過這也不要緊吧，因我已沒有必要用Rock、Terry、金氏兄弟或Khushnood等熱門角色了。

MARKS新年的喜與悲

雖然農曆新年就快來到，但是筆者們卻是死期，因為又要由現在起開始趕新年稿，不過現在的體力只剩下少許，究竟筆者能否將打字速度變成「縮地」，連自己也不知道Z…Z…Z…Z…Z…Z…Z…………………

福田君的話 VER.3.8

"Stairway to heaven... Labyrinth to heart..."
Nothing... meaningless...I don't want this...
But where can I find my way? Who gives me hope?
P.S.1.Just wanna say to my friend,"Wish you Happy Birthday!"
P.S.2.病了足足十多天，仍沒有好過的跡象…
P.S.3.看來RPG還是適合我多一點…
P.S.4.就快搬家了，但甚麼也沒有執拾過…
P.S.5.29日和30日都有特別工作，真頭痛…

很幸福的小璘(^m^)——

★最近不知發生什麼原因，不同時代的舊同學突然聯絡起小璘來！沒想到可以再重聚的小璘真的十分感動~~(；v；)其中最開心就是可以與小學同學見面，雖然N年(N<10)沒見，但大家基本上也沒有任何改變，只是女的更美麗、男的更英俊(笑)希望可以繼續保持聯絡就好了。
★竟然在抽獎內中了一部DC，雖然很開心，不過小璘本來是想在去日本時才買它(因為可以上網嘛)，現在也不知怎算好……
★1月是一個最多人生日的月份，真的有點不太開心。(笑)除了要買禮物之外，更要吃很多蛋糕和豐富的晚飯……唉~這樣很容易肥的~~
★不知是否嫌睡眠時間少，小璘竟然有幾「朝」在上網玩「Chat」玩到0400……(汗)而且Chat的幾位朋友還要是日本人！日文很差的小璘唯有迫姐姐一起Chat了……

依唔嚮度的J.J話

正在全力製作《BIOHAZARD Code: Veronica》攻略本。(廣告：記得2月3日準時買呀！)[黑龍代筆]

重病中的悟空

◆自己竟然在工作差不多完結時病到，真不夠運。
◆KOUDELKA整個遊戲真是非常「黑暗」。
◆不知何解近日公司很多同事突然異常迷戀一隻電腦遊戲，其實那遊戲已推出了一段相當的時間，但為何到了現在才……
◆放在公司那盒蛋卷已吃光，味道真不錯，還想再吃……
◆到現在還感覺到自己的頭燒得很利害，快點痊癒吧。
◆電腦部的「威少」説過請吃飯，不過到了今天也看不見他的影蹤，難道想「放飛機」？
◆還有一星期左右便是農曆新年，終於可以休息一下。

變得自閉的MS話——

◆同樣，每日除了做一些人應該做的東西外，就只有V.P……但最近由於要趕PC版的F.F 8攻略，結果上午就FF；晚間就VP…將原本非人的生活變得更加非人生活，究竟何時才完…(T_T)
◆由於工作關係，玩了4次F.F 8，玩起來確有另一番味道，但最重可怕的是…發覺自己的想法越來越似未被開解的Squall…(T_T)
◆的確、「失去」這感覺實在太可怕，如果可以的話，真希望時間能永遠停留下來…預期不能擔保未來一切，倒不如一開始甚麼都沒有…(T_T)
◆眼前面對著一大堆的問題，自己開始變得無力…但是卻不能逃避…(T_T)
◆工作一日忙過一日，完全沒有停下來的時間，真的很累…(T_T)
◆很快最令筆者討厭的日子又來，不過點都要向大家説句：「恭喜發財 事事如意」…(T_T)
PS：今期金句『先做好自己；才向別人作出要求』

時雨的《VOOT》攻略本預告

最近筆者醉心於研究《VOOT》的近接戰鬥技巧，以下是一部份苦練的成果：

各式燕返、真空、LBA、裏切、越谷GUARD、陸式GUARD、陸式STEP、QUICK REVERSE、JUMP CANCEL亂舞、QS亂舞、TEMJIN的八條橋、「老屈」RIFLE、APHARMD B的LBA加燕返改・伍式即死COMBO、FEI-YEN的居合斬加LBA COMBO、RTLW後的十字斬加LBA即死COMBO、燕返改・裏伍式、BAL-BADOS的海老燕、鐵拳GUARD、RW真空加QS近接COMBO、DORDRAY的麻痺即死COMBO、SPECINEFF的GR近接CANCEL法、CYPHER的居合斬COMBO、燕返改・空式……實在不能盡錄，各位《VOOT》FANS記得留意下期隨《GPM》附送的《VOOTMAX》(上冊)啦！(廣告)

變左「隨時瘋」的隨風話一

各位真係唔好意思，原來上期我打錯左咁多字・・我對唔住你地，你地揍我啦！另外，隨風而家先發現冇畀聯絡方法大家，對不起！(有人會找你嗎・・？)

這個是隨風的依貓，有興趣可跟隨風做個朋友！kase_gpm@hotmail.com

今期隨風又感冒喇，D感冒菌好似特別喜歡隨風似的，成日都唔走，令到隨風不斷需要紙巾，真係唔環保！好喇，今期又係咁先，拜拜～

渴望愛的阜林…

有留意編輯接待處的朋友，相信都對本人説過，想在20世紀完結前結識女孩一事有點印象吧。現在此事總算出現了一點進展了，因為本人開始發現遇上一個肯與自己溝通的女孩，雖然認識的時間不太長，但是二人還是很投契的樣子，而且本人的腦袋裡除了Shiori外就只有她了，Doushiyou(怎算好)？(?_?)←一臉疑惑

前些日子吃了年晚飯，感覺一般而已，不過由於是「愛生事」的成員一份子，所以玩得非常愉快。然而吃完便辛苦了，因為幾年沒試過喝了這麼多，結果離場時已頭昏昏的樣子，利用餘下的神智回到公司後，便狠狠的「獲利回吐」，幸好在餘下的神智之助，總算乾乾淨淨……結果最後回到家已是第二天的早上，而頭痛更要到下午醒來時才散去……算了吧，難得大家玩得高興，而且作為對好友離開公司的餞行，一時喝貓了也不算太差吧。

……山寺良牙

…………http://www.stationam.com

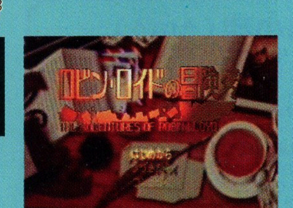


專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

ROBIN ROID之冒險



AVG／PlayStation／GUST／5800日圓

隨風

因為角色的樣子而顯得輕鬆可愛，可是又不失調查時的緊張感。如果有心機玩的話，這隻遊戲實在為不錯之作品。可惜畫面實在令人慘不忍睹，令我想起90年代初的電腦GAME，這一大敗筆令此作分數大減，不然對筆者來說此作甚為好玩。如果各位想一嘗此類遊戲，又不想玩太嚴厲的作品的話，筆者推薦你玩此作。

評分：7分

悟空

遊戲的畫面簡直不能相信這是一隻PS遊戲，為何到了現在PS還會推出這些畫面觸目驚心的遊戲？遊戲角色設計還可以，但遊戲的玩法一般，雖然遊戲是一隻AVG，但是相比起同類型的遊戲實在沒有任何必定要玩的藉口，除非有身上多餘錢，要不然這遊戲不玩也罷。

評分：4分

小璘

十分有趣的一隻偵探遊戲，遊戲的最大好處就是在調查時是會困在特定地方上進行，那就會減少玩者對搜查線索時不知去向的情況。可是有些沒有用途的道具竟可以重複搜查，特別是一些會發生事件的道具更可以在搜查時不斷發生，非常麻煩。

評分：6分

BEAT PLANET MUSIC



ECT／PlayStation／SONY／5800日圓

隨風

對於音樂作品來說此作實在是一大突破，可惜筆者玩咁多次都唔覺得它是一隻音樂遊戲。第一，它的音樂不好聽，對於摔碟機的音樂，簡直連邊也拉不上。第二，玩法不像一隻音樂GAME，簡本只是對準按下去而已嘛，算那門子的音樂呢？不過可以自己編曲的功能為它拉回一點分數，不過對筆者來說，此作不玩無妨。

評分：4分

阜林三郎

一個以類似RAC形式進行的音樂遊戲，雖然意念上不錯，但是很明顯是一個眼高手低之作。畫面方面中規中矩，然而最為重要的音樂卻是千篇一律，不論那一版是位於地圖上那個地方，音樂的形式都是一片電子或者較為techno的味道，沒有了本來想表現出世界不同地方的感覺。

評分：4分

山寺良牙

以遊戲的創意來說可是不錯，特別是可以自行編輯地圖上音符所放的位置更是一絕，不過要放得好的話，相信要有一定程度的音樂糙藝才可得心應手；若不喜歡的話也可試試放其他CD下去也不錯。音樂方面，以本人來說，這類音樂不太適合本人，若是要同時打機又想聽音樂的話，這也算不錯。

評分：5分

AERO DANCING ——轟隊長的秘密DISC

SLG／Dreamcast／CRI／2980日圓

山寺良牙

雖然感覺上這個遊戲似「Append Disc」多個似是一隻遊戲，不過玩下去又覺得有另一份有趣感，特別是駕著一架先進戰機在一所屋內飛行，這種感覺既有趣又充滿緊張感，操作方法與上集一樣，所以在這般窄的地方飛行是有一定的難度；另外為滿足其他玩者，先在此收錄《AERO DANCING F》的體驗版，這個設計不俗，值得讚賞。

評分：7分

IKI

雖然這類SPECIAL DISC一向也予人一份揾笨、呃錢的感覺，不過今次的SPECIAL DISC雖然同樣有呃錢之嫌，但只要看過其REPLAY畫面後，便會覺得物有所值。大佬，點會有飛行技術咁勁的癲佬？另外，本作中亦追加了新STAGE，留意當中不少任務的難度也頗高。

評分： 5分

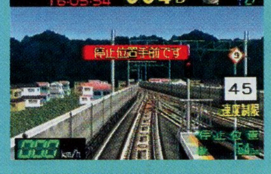
阜林三郎

其實這個遊戲主要是看看那些精彩（瘋狂？）的飛行表演，以及一試那個My Room的新場地而已。基本上單論遊戲來說，若是沒有玩過《Aero Dancing》的朋友是可以不理的，除非想看看日本人那些古靈精怪的花式啦！不過對於玩過《Aero Dancing》的朋友來說，這是一隻不可多得的Fan Disc。

評分：6分

電車GO！2高速編3000番台





SLG／Dreamcast／TAITO／5800日圓

山寺良牙

唉……真是見者傷心、聞者流淚，原以為移植到這般強的機種有一番作為，但竟然出來的質素令人大跌眼鏡。雖然字體及畫面的緻細度十分之高，可惜不知是寫程式方面有問題，定還是處理速度有問題，在流暢度方面可說是遠遠不及他機種版本，而且真的是100%移植，沒有其他特別的驚喜，最慘就是停車的一刻，很難適應。

評分：5分

IKI

所謂「希望愈大，失望愈大」，由於先前PS版及N64版也有不錯表現，原以為DC版可造到更好的效果，所以也抱有頗大寄望。然而，現在遊戲推出後，除了圖像較美麗一點以外，便已無進步之處；更致命是玩來竟有「窒窒過」的感覺，很明顯，這是TAITO的工作人員的問題罷。

評分：5分

追跡者0

以前玩PS版《電車GO》已經玩到大呼救命，因為自己始終不太習慣這種玩法，現在DC版一樣有這感覺。除了因為難玩外，更重要是今次TAITO的開發人員不知攪甚麼鬼，畫面質素不但普通，流暢度亦不比其他版本高出多少，時常出現「窒」的情況。希望這些真的是開發人員的問題吧！

評分：5分

峠MAX G



RAC／PlayStation／ATLUS／5800日圓

MARKS

今集新增的訓練模式真是非常難玩，對於喜歡賽車的筆者來說絕對有挑戰。當中最欣賞就是故事模式，不但多分支，而且故事內容各有不同。不過遊戲裏面賽在太少其他遊戲玩法了，所以它很快讓玩者感到厭倦。如果喜歡比山路賽的話，絕對可以一試。

評分：7分

IKI

《山卡啦賽車》系列的最新作品，在經過重新「包裝」後再次於PS上與大家見面，當中值得一讚是遊戲的流暢度，加上本作的賽車全是實名登場，更予人一種「親切」的感覺。在純粹以速度決勝的「KING MODE」模式下，玩者更能感受到箇中的速度感。總括而言，這是值得一玩的作品。

評分： 6分

隨風

此GAME流暢性是一流，不過就真是過於流暢了。也許是筆者太耐沒有玩賽車GAME吧？總覺得有點難控制。不過幾個不同的模式也挺有趣，只是筆者覺得這賽車如果真的存在於世上會十分好，因為不論如何碰也不會有任何損傷。不過遊戲中也有很多不同的賽車，有很多亦是大家所熟悉的，這一點為它爭回不少分數。

評分：5分

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

七間秘館 戰慄之微笑



AVG／Dreamcast／KOEI／6800日圓

MARKS

雖然筆者未曾玩過七間秘館的第一集，但經已知道今集不單畫面質素提高很多倍，而且謎題的難易度亦提高了。不過筆者最不喜歡就是當中的故事，好像是兩名幹探捉拿殺人犯那樣，根本毫無神秘感，而且隔場CG MOVIE中的角色手，簡單沒有經過後期修改，竟然可以出現方形手。

評分：6分

小璘

又一《BIO》式遊戲，當中可以有2位角色同時進行遊戲十分特別，不過當一人遊戲時若與同伴一起行動則有點麻煩。遊戲基本上也十分容易，有時會給與玩者提示，敵人亦不是太難應付。不過畫面很浮動不定，讓人看得較為吃力。

評分：7分

悟空

一隻類似BIOHAZARD的冒險遊戲，遊戲最大賣點就是可以二人同時進行遊戲，但是當二人同時進行遊戲時，筆者覺得那個畫面分割系統還有需要改善的地方，而且不論是一人或是兩人進行遊戲時，視點的問題亦非常嚴重，情況就像以前的BLUE STANGER一樣，很易便令人頭暈，總括來說遊戲還可接受，對這類遊戲有興趣的朋友不防一試。

評分：7分

SHIBASU1-2-3 DESTINY！能夠改變命運的人



ARPG／PlayStation／JALECO／5800日圓

追跡者0

雖然人物頗為漂亮，而且故事及遊戲目的十分有趣，但這並不代表這遊戲好玩。首先過場片段不但只得硬照，更沒有字幕，但它們又對遊戲幫助不大。而主角們的欠款雖然達數億元，但每場均可賺取超過百萬金錢，若安排得當的話要還清它們並不算困難。戰鬥亦太易打，可玩性不高的遊戲。

評分：5分

小璘

一隻考日文聽力的遊戲，遊戲內除了有美麗的CG和可愛的Q版人物來表達外，便是一大堆沒有字幕的對話，對於不太懂日文的玩者來說，就只有知道自己是在進行一些任務，但故事內容是什麼就……不過當中有如《TOP》般的戰鬥方式就較為有趣。

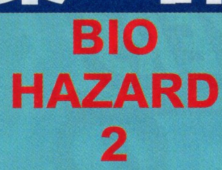
評分：5分

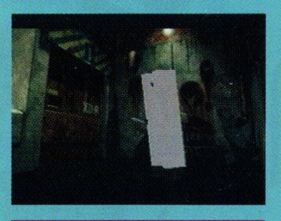
隨風

假如這隻不是遊戲，而是一隻看CG的CD-ROM，筆者一定會給他滿分的分數，可惜它不是！首先它沒有字幕是一大敗筆，對於不懂日文的朋友是不會有興趣去玩。另外，戰鬥實在太容易了，而且十分兒戲，完全沒有戰爭給人的壓迫感。最後，戰鬥後的「賠償費」竟然比報酬還多，這樣子債務簡本一世都還不完啦！不過對於喜歡CG的朋友，這隻GAME還算是可以一玩的遊戲。

評分：3分

BIO HAZARD 2





AVG／NINTENDO 64／CAPCOM／7800日圓

追跡者0

一隻移植度絕對超乎想像的遊戲，雖然CG動畫的質素較其他版本差，Ben在生和死前的樣子也是一樣痛苦，但遊戲的質素絕對不比其他版本差；更意外的是播片次數及配音也完全移植。至於新追加的RANDOM模式雖然不會令難度大增，但明顯令遊戲沒有那麼死版。值得一玩的遊戲。

評分：8分

隨風

雖然筆者在《BIOHAZARD》系列中不是隻隻都有玩，不過亦覺得美版的《BIOHAZARD》比起日本的版本有進步。最正的就是可以選擇血的顏色了，藍色喪屍呀！其實基本上跟日版沒有太大的分別，緊張感一樣十足。可是畫面及控制方面都令筆者感到不太滿意。另外，最好玩之前先看一看操作方法，不然你就只好看著一大堆的喪屍「KISS」你了。

評分：7分

悟空

單以播片和配音來說遊戲絕對是完全移植，不過CG動畫方面則是所有機種之一最差的一隻，而且遊戲已經推出了一段時間，新鮮感已經不復當年，這次移植實只是滿足一班N64玩家而已，對於已玩過PS版的朋友，遊戲絕不能令他們有購買N64的意欲，除非本身是有N64和對BIO系列的遊戲異常有興趣，否則真的看過便算。

評分：7分

RAINBOW COTTON



Dreamcast／STG／Success／5800日圓

阜林三郎

著名射擊遊戲《Cotton》的正統立體版，畫面上完全示範了每格10萬個多邊形，能夠製作些什麼出來給大家看。系統本身的變化不大，容易上手。不過美中不足的是Cotton本身的活動頗受限制，令玩者很容易看不清畫面而中招，加上難易度頗高，對於一般玩者很易會因為難易度而卻步不能享受遊戲的樂趣。

評分：7分

小璘

故事與之前同樣有趣的遊戲，這次將畫面由2D改成為3D感覺不錯。由於可移動的地方多了，所以在控制範圍會頗為方便，可是要容易掌握發射範圍則比較困難，因為COTTON往往會阻擋着瞄準器，而這令她射不到敵人之餘亦變得好像閃避多過攻擊。

評分：7分

悟空

遊戲曾經於各個機種推出過，玩法全部都是橫向射擊，但今次DC版卻和以前每一個版本都不同，今次的玩法已由2D射擊變為3D射擊，令新鮮感大增，但是轉為3D後遊戲卻出現很多問題，例如操作比較困難，瞄準攻擊目標也比較困難，但是這始終是廠方第一次嘗試以立體射擊推出遊戲，希望下一次廠方能有更好的表現。

評分：6分

TACTICAL ARMOR CUSTOM GASARAKI





SLG／PS／BANDAI／5800日圓

小璘

可能一直也對機械人Game沒多大興趣，所以在玩的時候覺得很悶。特別在行動其間，每個機械人也好像慢半拍，移動就有如「漫步」，轉方向就很像跳芭蕾舞般轉來轉去……雖然是這樣，但機械人可以任意配搭多種不同的配件，來更改其性能也算不錯。

評分：4分

阜林三郎

以動畫《餓沙羅鬼》為題材的SLG，不過為了表現出TA那一種高效率的作戰，於是利用了半實時的戰鬥，結果卻是強差人意。因為犯下了當年《Front Mission Alternative》的同一個毛病——AI水準不足，結果無法做到讓人滿意的效果外，也可說是表現出程式設計員高估了硬件能力，白花了一個不錯的題材。

評分：4分

MARKS

雖然以動畫為題材的遊戲經常都會推出，但當中有很多都未必能夠表現示動畫中的神髓。希望表現出機械人之間的高效率戰鬥而採用的半實時系統，由於當中的電腦AI實在太厲害，高到令自己不斷地自轉，所以令人感到講就天下無敵，做就有心無力。

評分：5分



G+PLUS



新城997 有腦事件簿

PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

店鋪提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1st VALKYRIE PROFILE



PlayStation／RPG
■ENIX
12月22日
6800日圓

2nd NBA 2000



Dreamcast／SPT
■SEGA
1月20日
5800日圓

3rd DONKEY KONG 64



NINTENDO 64／ACT
■任天堂
12月10日
7800日圓

4th 瑪莉／艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士



GAMEBOY／SLG
■imagineer
1月8日
4500日圓

5th CARDCAPTOR 櫻～櫻與與不思議古羅咭



WonderSwan／AVG
■BANDAI
12月2日
3800日圓

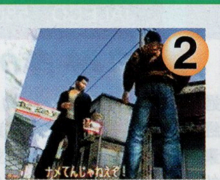
日本雜誌《Dreamcast Magazine》2月4日號，期待榜

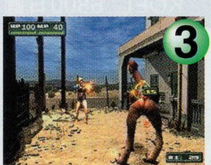


今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	SHENMU~莎木~二章(SEGA)
2	2	櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)
3	3	GRANDIA II(GAMEARTS)
4	4	BIO HAZARD CODE：Veronica(CAPCOM)
5	5	SNK VS CAPCOM(CAPCOM)

熱線遊戲流行榜

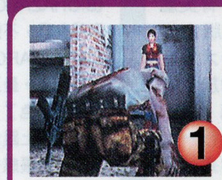


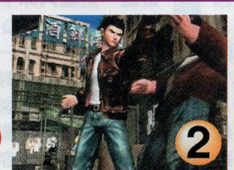




1st	GRAN TURISMO 2(SCEI)	124票
2nd	SHENMU~莎木~一章 橫須賀(SEGA)	86票
3rd	PARASITE EVE II(SQUARE)	77票
4th	VALKYRIE PROFILE(ENIX)	53票
5th	超鋼戰記(CAPCOM)	47票
6th	東京巴士指南(FORTY FIVE)	42票
7th	POCKET MONSTER金•銀(任天堂)	39票
8th	VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1(SEGA)	27票
9th	遊戲王．真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI)	24票
10th	THE LEAGED OF DRAGOON(SCEI)	23票

最期待的新作

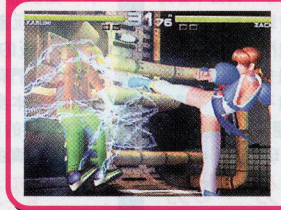






1st	(DC) BIO HAZARD CODE: Veronica(CAPCOM)	145票
2nd	(DC) SHENMU~莎木~二章(SEGA)	93票
3rd	(PS) 超級機械人大戰α(BANPRESTO)	48票
4th	(DC) 櫻大戰 3(SEGA)	45票
5th	(PS) DRAGON QUEST VII(ENIX)	39票
6th	(DC) SEGA GT Homologation Special(SEGA)	36票
7th	(PS) Tales of Eternia	18票
8th	(PS) SNK VS CAPCOM(CAPCOM)	15票
9th	(DC) CRAZY TAXI(SEGA)	14票
10th	(PS) BIO HAZARD 0(CAPCOM)	12票

最希望移植作品



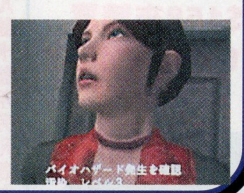
1st	(AD) DEAD OF ALIVE 2(TECMO)	134票
2nd	(DC) BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	58票
3rd	(AD) Power Smash(SEGA)	43票
4th	(AD) OUT TRIGGER(SEGA)	28票
5th	(AD) VIRTUA NBA(SEGA)	26票

遊戲誌雙週推介

BIO HAZARD CODE：Veronica

Dreamcast/ AVG /CAPCOM/2月3日/6800日圓

自從《BIO HAZARD》系列推出之後，一直廣受讀者歡迎，而今次《BIO》系列的第五作更將會移到暫時機能較強的Dreamcast主機上推出，不但遊戲畫面質素超卓，而CG片段更充滿著吳先生的影子。今次的故事會承接第二集的故事，第二集女主角CLAIRE REDFIELD被神秘組織帶到孤島上，而她一直尋找的哥哥—CHRIS亦會在這孤島上出現，究竟CLAIRE、CHRIS和STEVE最後的結果，相信要由各位自己解開。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第117期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 2名

Kwok Yung Hang Z308XXX (4)
Ng Kar Him Z473XXX (0)

《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名

Wu Tik Chi Z309XXX (4)
何家維 Z343XXX (9)

Pokemon Card Game Special Game Set.......... 2名

Edward Chung Z286XXX (3)
陳嘉豪 Z750XXX (4)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名
《SD G Genernation-0》海報 1名

讀者留言壁

陳兆銘：
DC《BIO 2》終於有無限彈秘技了，對於我這些只求在工餘時間發發洩一下的玩者來說實在太正。

方家豪：
街機《CRAZY TAXI》終於就快推出DC版，想駕駛木頭車通街走。

駱志佳：
Dreamcast的《BIO HAZARD CODE:Veronica》雖然就快推出，但限定版實在太貴了。

李偉昌：
究竟今次《BIO HAZARD CODE:Veronica》會怎樣好玩呢，真是很想快些體驗一下。

陳偉文：
SEGA製作賽車遊戲絕對不用擔心，而會否好過SCEI出的《GT 2》真是令人感到疑惑。

張柏輝：
《莎木~二章》的資料何時才會有呢？真是心急死。

遊戲誌的回應

相信各位都應該知道接著的兩個星期就是CAPCOM兩大《BIO》系列作的發售期，所以令到不少人非常心急，但其實1月27日亦都有如：CRAZY TAXI、UNDERCOVER AD2025 Kei等好GAME推出。至於《莎木~二章》的消息就相信會在2、3星期之內開始正式公布。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年1月30日

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿

最希望移植的作品：＿＿＿＿＿＿

讀者留言壁＿＿＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見

熱線遊戲流行榜（截至2月3日）
（請在榜中選出最喜歡的三個遊戲）

☐1.CRAZY TAXI
☐2.ROOMMANIA#203
☐3.UNDERCOVER AD2025 Kei
☐4.古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」
☐5.SUPER MAGNETIC NYUNYU
☐6.BIOHAZARD CODE：Veronica
☐.7HYPER OLYMPIC WINTER 2000
☐8.好朋友寵物SERIES 1可愛的蒼鼠
☐9.DONKEY KONG GB DINKY KONG & DICKY KONG
☐10.B BIDAMAN爆外傳V FINAL MEGA TUNE
☐11.VIRTUAL摔角2～王道繼承～
☐12.TOP GEAR RALLY 2
☐13.SNK GALS FIGHTERS
☐14.POCKET REVERSI
☐15.BIOHAZARD GUN SURUIVOR
☐16.波洛古羅斯物語2
☐17.FISH EYES II
☐18.V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2
☐19.超謎王
☐20.NBA POWER DUNKERS 5
☐21.電車GO！名古屋鐵道編
☐22.CHAOS BREAK～Episode from CHAOS HEAT
☐23.THAT'S QT
☐24.幻想女神
☐25.CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC
☐26.PACHISLOT帝王4
☐27.CHASE THE EXPRESS
☐28.SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書
☐29.Tactical Armer Custom GASARAKI
☐30.FISH FREAKS Bassrise for Wonder Swan
☐31.誕生for Wonder Swan
☐32.GRAN TURISMO 2
☐33.SHENMU~莎木~一章 橫須賀
☐34.PARASITE EVE II
☐35.VALKYRIE PROFILE
☐36.超鋼戰記
☐37.東京巴士指南
☐38.POCKET MONSTER金•銀
☐39.VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1
☐40.遊戲王 · 真Duel Monsters被封印的記憶
☐41.THE LEAGED OF DRAGOON
☐42.其他：＿＿＿＿＿＿

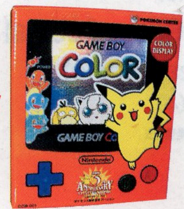
優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年2月4日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

比卡超齊齊與你恭喜發財

憑券到本店可以特惠價$695購買

Game Boy Color比卡超特別版



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

有何沒有了畫面？

憑券到本店可以$158來購買Dreamcast專用映像線《Treamcast》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation與你共渡千禧年

凡於本店購買PlayStation角色扮演遊戲1隻可獲印花1個
儲得印花2個可獲贈精美PlayStation專用記憶卡儲存簿1本
儲得印花3個更可獲贈超極精美2000年掛牆年曆1個
另
凡於本店購買PlayStation遊戲1隻可獲贈2000年記事本及2000年年曆咭1張

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

將賽車手感覺帶回家

憑券到本店可以特惠價購買PlayStation專用軚《Mega Racing》附腳踏和震動功能

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

不可走雞！

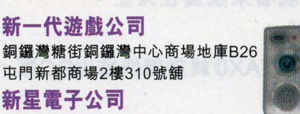
憑券到本店可以$570來購買

Game Boy Color（附送火牛及專用掛繩）

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

用卡打好過用拳頭打

憑券到本店可以$600優惠購買NEO GEO POCKET COLOR+著名智力遊戲《CARD FIGHTERS》（SNK編／CAPCOM編任選一款）另附送禮品一份（火牛……等）





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

不用再按到手軟

憑券到本店可以特惠價$119購買

Dreamcast專用連射手掣《Top Max》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

我想同同學仔對打！

憑券到本店可以來購買下列配件可獲優惠

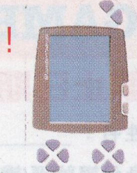
Game Boy Color專用照明燈 $25

Game Boy Color專用對戰線 $25

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

優雅的天鵝永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$320購買手提遊戲機Wonder Swan
另
憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。
另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

不想跳到身水身汗有妙！

憑券到本店可以$29來購買

D.D.R.專用小型控制台

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

瘋狂駕駛者即將出現

憑券到本店購買Dreamcast駕駛遊戲《Crazy Taxi》

可作$20使用



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

想出街也打機要趁早

憑券到本店購買下列手提遊戲機
Game Boy $560
NeoGeo Pocket Color
可獲獲贈手提遊戲機專用繩或其他精美禮品



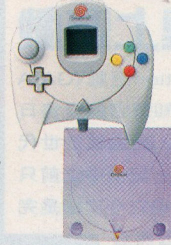
新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國 COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年2月4日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast低價保證

憑券到本店購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」除可獲$10特惠外更可獲贈精美禮品



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

電車GO！名古屋鐵道編
Card Captor SAKURA Crow Card Magic(日本初回限定版)
Card Captor SAKURA Crow Card Magic(普通版)
牧場物語
STREET FIGHTER EX 2 PLUS
VALKYIRE PROFILE(初回限定版)
VALKYIRE PROFILE(普通版)
我是航室管制官
PARASITE EVE II



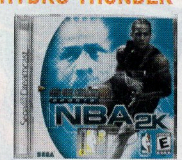
新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

Dreamcast最新遊戲優惠滿載・續

憑券選購下列美版Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
EVOLUTION
RAINBOW SIX
SOUL CALIBUR
BLUE STINKER
AERO WING
TRICK STYLE
HYDRO THUNDER



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

我的V.M.S.不夠位了！

憑券到本店可以以$130購買Dreamcast用阿美拉特別版Visual Memory System。

另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會附送Visual Memory System專用電池兩粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

Crazy Taxi
BIO HAZARD CODE：Veronica
超鋼戰記KIKAIOH
AERO DANCING車隊長的秘密DISC
RAINBOW COTTON
花組對戰COLUMNS
THE HOUSE OF THE DEAD 2 (BOX SET)
莎木(初回限定版)
BIO HAZARD 2 VALUE PLUS
D之食桌2
神機世界EVOLUTION 2
東京巴士指南
電腦戰機VIRTUAL ON(BOX SET版／通常版)
STREET FIGHTER III W IMPACT
SPACE CHANNEL 5
VIRTUAL STRIKER VER.2000.1

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

DREAMCAST原裝主機殼
HELLO KITTY版DREAMCAST套裝
NINTENDO 64(比卡超限定紀念版)N Ver.
DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版主機
FAMILY COMPUTER
紅白機 新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2
NEO GEO帶機(日本版)
連大Joy Stick
NEO GEO CD機(日本版)
NEO GEOCDZ機(日本



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

著名遊戲大放送

憑券到本店購買NEO GEO遊戲可獲稱心優惠原價$120，憑券現售$70 up

另

憑券到本店購買下列Nintendo 64著名遊戲同獲優惠

《惡魔城II》 $399
《機械人大戰64》 $475



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL(美版)
RAINBOW SIX
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED
NBA LIVE 2000
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
PERSONA
LUNAR COMPLETE (限定版)



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

無論到何處也可玩到你的心頭好

憑券到本店購買PlayStation 9003主機「附日版原裝震動手掣＋內置110～240V變壓火牛＋AV線＋保用証＋國際性電源線」



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

瑪莉工作室(初回限定版附桌上時計)
艾莉工作室(初回限定版附桌上時計)
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
超級機械人大戰LINK BATTLE
DRAGON QUEST I II
足球小將
聖劍傳說GB
魔界塔士SAGA I、II、III
他和她的事情
魔法騎士RAYEARTH
龍珠Z悟空飛翔傳
SLAM DUNK
北斗之拳
CARD CAPTOR櫻



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

名作遊戲想要趁手

憑券到本店購買PlayStation遊戲《VALKYIRE PROFILE》可獲$20優惠



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

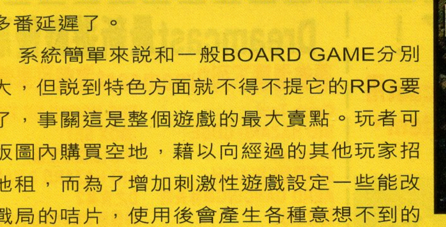
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

CAPCOM Xpress vol.13

兩大新作陪你齊齊過新年

GAIA MASTER~諸神桌上遊戲

自從最初公布至今已有好一段時間的PlayStation遊戲《GAIA MASTER》，最近終於有進一步的畫面公開，兼且知道它的發售日現已定為2月左右，價格則是4800日圓。當踏入32 Bit機種的世代裏，CAPCOM尚未推出過大富翁型式的桌上遊戲，記憶中之前只有《ROCKMAN》推出過這類作品。雖然如此，不過它今次卻是完成度相當高之作，難怪製作人員為求盡善盡美因而將其發售日多番延遲了。



系統簡單來說和一般BOARD GAME分別不大，但說到特色方面就不得不提它的RPG要素了，事關這是整個遊戲的最大賣點。玩者可在版圖內購買空地，藉以向經過的其他玩家招收地租，而為了增加刺激性遊戲設定一些能改寫戰局的咭片，使用後會產生各種意想不到的效果，此外還有當和其他角色相遇時是會進入戰鬥場面的，精彩的魔法特技效果當然少不了啦。至於遊戲模式方面，則有較正常的NORMAL MODE、持續時間較短的QUICK MODE與及故事性很重的STORY MODE等。



STRIDER 飛龍 1 & 2



不用我多講大家都應該知道它是甚麼來頭啦！想當年大受歡迎的業務用橫向動作遊戲《STRIDER飛龍》，經過多年其續篇最近亦已推出了，至於PlayStation移植版則暫定會在2月推出，售價6800日圓。如果單是這樣那麼就不算很特別，不過令人振奮的是CAPCOM將會把初代《飛龍》一併收錄在這套雙CD作品裏，好讓至今對它仍念念不忘的老一輩機迷能夠重溫它昔日的光彩，再加上新鮮滾熱辣的正宗續篇，真是一舉兩得。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植紅白機的《吞食天地》到PlayStation；最喜歡角色是《少年街霸》系列的火引彈」。

今期讀者來信

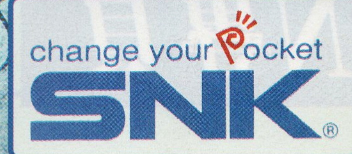
「好掛住D舊Game呀」

你好，今次我寫信來是想談談舊遊戲及遊戲品種的一些看法。關於舊遊戲，我真的很希望將以往超任、世嘉五代那時候的CAPCOM遊戲，重新移植到次世代遊戲機處eg.DC，PS 2，PS等等，如以Collection形式出現eg.《Rockman Collection》，在PS、SS只出了五個Collection對我來說實在太少了。因為CAPCOM的出色舊Game實在太多，如橫捲軸格鬥Game eg.《吞食天地》、《Captain Commando》等。在近幾年，CAPCOM幾乎沒在出這些可以數人一起玩的格鬥Game了，能與數個摯友一起玩的Game實在少之又少。我真的很懷念往日的遊戲，其實《Final Fight》也是一個出色的街機遊戲，其「左右拳」更為人津津樂道，為何只出續集在超任上呢？為何不在街機上出續集呢？我相信如在街機上出續集的話(最好能三打、四打)，一定會再起風雲的。有如《三國戰記》一樣，橫捲軸的遊戲也有很多人喜歡玩啊！

祝 業務蒸蒸日上

郭耀邦上





在周六大家期待已久的NGPC版GALS FIGHTERS已推出了，不知大家在忙於操練呢！很多謝大家的愛護及支持！

主持人：YURI



今期為大家介紹一個預定於3月推出的DC版遊戲：

遊戲名稱：Twinkles Star
發售日期2000年3月23
VGA BOX對應
振動PACK對應

遊戲簡介：

除了多大的障礙及敵人，巨大的頭目也可以轉送！

對手送來的敵人再將它們打回頭！超絕的送來送去對戰型遊戲登場！

爽快！連爆系統！！

如能將目標敵人捲入爆炸內的話，同時可以將其他在旁的敵人一口氣全打敗！

計算得好的話將爆炸漸漸擴大，只打到一隻的話便可將版圖內的敵人一掃，大量送往敵人的陣地也可以！







To ： SNK Asia 各工作人員：

Hi！ 又同你哋見面喇！He！寫得信比你就梗係同你哋傾計喇！麻煩晒！

你哋出嗰隻《頂上決戰最強SNK VS CAPCOM》，我......就梗係有立刻去買喇！真係估唔到一部手提機仔可以咁勁！背景--靚，人物--多（但此game SNK的人物方面略欠新意，節奏一一爽（但當me and my sister play vs戰時，有一啲窒哦！）32MEGS這個MEGS數便可造出此GAME，日後你會否用32MEGS或更高的MEGS去造每一隻GAME？如否，WHY？你哋响NGPC上面造GAME嘅背景同埋人嘅動作都有好明顯的進步哦！加油！嘩！SNK月尾勁作SNK GAL' FIGHTERS 有鞭妹WHIP出場喇！（HE！我睇公佈畫面時知的！）但係點解冇BLUE MARRY！ ？唔通~~~~~~你哋唔當佢係女仔！講真，BLUE MARRY都幾受歡迎嚟！佢一身清純打扮真係好靚嚟！佢日後會係NGPC上的GAME出現嗎？（希望有）希望DC嘅（99），NGPC嘅（KOFR3, KOF ADVENTURE）全部唔延期，有大把圖睇！

THANK YOU！！
SNK and Blue Marry 嘅支持者
William Yeung

又係 William 的來信，很多謝你的一直支持，實在好感動呀！

同樣很多謝你對SNK出的遊戲的支持，還第一時間買《頂上》，真夠FANS！開發部的人員都很善長發揮32MEGS的能力，日後當然有必要時都會採用32MEGS來處理，冇理由浪費NGPC機體的完美性能的！

William的意見我們會代為轉交給日本開發部人員，很多謝你的寶貴意見！

YURI

TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行



WONDER SWAN專頁

SQUARE強勢加入！
2000年WONDER SWAN全力出擊！

相信大家對「SQUARE」這間遊戲製商一定不會感到陌生，「SQUARE」推出的《FINAL FANTASY》系列；《ROMANCING SAGA》系列也是極受歡迎的作品，不過，一直以來「SQUARE」也只是在PS和PC之上製作遊戲，進入2000年，「SQUARE」將會為未來開拓新的路向，而且更決定加入「WONDER SWAN」的行列，在「WONDER SWAN」開發新遊戲？



除了《FINAL FANTASY VIII》；《ROMANCING SAGA 2》；《聖劍傳説 2》和《陸行鳥大冒險 2》之外，「SQUARE」更會為「WONDER SWAN」開發全新的原創遊戲，相信這會是遊戲機迷的大喜訊，而「SQUARE」選擇「WONDER SWAN」的原因，可能是因為他們覺得「WONDER SWAN」的潛力比其他機種大吧！至於各遊戲的推出日期，大家便要留意我們日後的報道了！



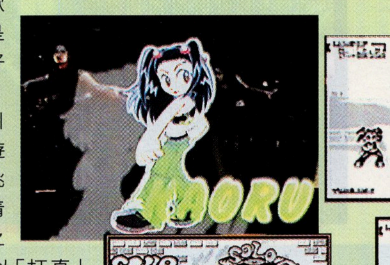


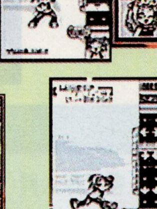
製造商：BANDAI
發售日期：預定2000年4月發售
售價：3800日圓
容量：32M＋256K SRAM

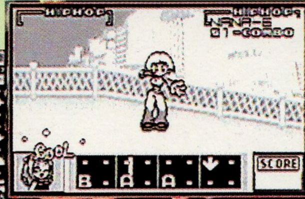
大家都可以通街跳舞！
STREET DANCER俾你過足癮

之前在WONDER SWAN之中推出過「捽碟機」，而且大受歡迎，之不過，「捽碟機」好像已經過時，而時最流行的可説是「跳舞機」，當然，WONDER SWAN之上又怎可以沒有這些好玩的遊戲呢！

在2000年的4月，WONDER SWAN之上便會有一相當吸引的「跳舞遊戲」推出，遊戲的名字是《STREET DANCER》，遊戲點玩，當然是大家最熟悉的跳舞機玩法，相信大家已經非常清楚了，而在WONDER SWAN之上推出，最大的好處當然是可以「打直」玩，而且在書面之上玩者依然可以看到人物在不停的隨著等拍在跳舞，至於最後的結果是怎樣，便要看大家的實力了！



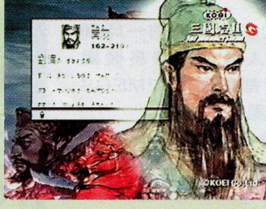






製造商：KOEI
發售日期：預定2000年4月發售
售價：3800日圓
容量：4M＋256K SRAM

光榮「老本」之作
《三國志II》登陸WONDER SWAN



其實有打開遊戲機的大家一定不會説不記得《三國志》這個名字，因為這正是「光榮」(KOEI)最出名的遊戲作品，期本上在任何機體，任何年代也出現過的遊戲名字，而WONMDER SWAN當然不會例外，《三國志II》亦快將在WONDER SWAN之上推出了？

當然，在玩法之上，WONDER SWAN的《三國志II》和其他版本的沒有太大的分別，而唯一的優點是可以「去到邊，玩到邊」，總比經常要躲在家中玩好得多呢！



TEXT：J.J
編：赤目黑龍



Dreamcast 中國代理 中訊電玩公司專訪



若有留意我們遊戲誌的話，相信各位也會知道我們其實很早之前已經知道DC中國代理的內情，現在中國DC代理「中訊電玩公司」雖然已正式展開其業務，但這並不代表我們的報道已告一段落，相反我們更會進一步與他們接觸，為大家帶來有關DC的第一手消息，首先我們便與他們進行了一次專訪，看看他們的中國DC市場大計。

遊戲誌代表：J.J
中訊電玩公司代表：JACKEY

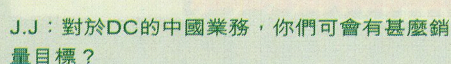
J.J：首先，相信有不少人也有興趣知道，你們是從何時開始構思取得DC中國代理權，而又為甚麼會有這種構思的？

JACKEY：這大約才不過是半年前的事吧。因為我們覺得中國這個市場的潛力很大，不過當中由構思到著手商談之間的時間就相隔很短，可以算得上是一想到就馬上去做。

事實上，SEGA對於中國市場初時目標不太明確，可能是因為之前SATURN的中國代理四通的銷售策略失敗，而令SEGA有所提防，但我們了解到四通的失敗主要是在於他們俾　貨散、自己既做批發又做零售，再加上SATURN在中國也有翻版，很難發展其軟件業務。

J.J：你們的DC中國代理權是在何時起生效的？而銷售途徑又會如何？

JACKEY：我們的代理權其實是在12月中就已經生效的了，而我們的經營方法是全部貨都會先經一個香港的貿易商運往中國，再經由各地的地區分銷商派貨給零售店，做法有點像香港報業的區頭制度。



J.J：對於DC的中國業務，你們可會有甚麼銷量目標？

JACKEY：暫時談銷量可能未免太早了，我們取得DC的中國代理權後，首先想做到的是建立一個完善的銷售制度保障零售商，以及令全中國的同胞都能認識到甚麼是DC，簡單來說即是要做到普及，說起來PS在中國也是很普及的，但這很大程度都是因為他們有翻版所致，而且中國對遊戲機沒有完善的銷售制度，結果是售出一部遊戲機可能只得20至30元人民幣利潤，這樣的話遊戲店自然會對普及的PS較有興趣了，事實上我們對於中國的遊戲市場的了解亦很有限，因此會採取邊做邊試的方法，亦不會有特定的年齡層作為銷售對象。

J.J：可否談談現時DC遊戲在中國的情況是怎樣的？

JACKEY：由於現時中國的DC遊戲大多數都是由香港入口的，售價自然難免與香港相近，例如早陣子莎木在廣州便要800至900元人民幣，其他如V2K等亦有類似情況，而我們日後的做法是所有遊戲都會有一個低於日圓匯價的定價，不會出現某些遊戲特別受歡迎便突然貴起來的情況。

J.J：你們這樣做不擔心會做成遊戲回流至香港嗎？

JACKEY：我們就是考慮過這種情況，才建立一個分銷商的制度，由於是直接派貨給分銷商，即使回流亦花費不少金錢在運貨的過程上，這樣會令回流時的成本增加，相信可大大減低回流的可能。

J.J：中國版的DC及其遊戲和日本版會否有甚麼不同之處？

JACKEY：主機方面，基本上我們所售出的會和現時香港所售的亞洲版一樣，是一部沒有MODEM的110V主機，除了有一年保養外，亦會追加一份簡體版的說明書，方便中國用戶，至於遊戲方面我們亦會用原裝日版碟，不會有為亞洲版特別而設的包裝，事實上大家都會較喜歡買日本版遊戲回家吧（笑），不過將來我們會希望可以像主機一樣，附加一份簡體版的操作說明書。

另一方面，由於中國是用220V電壓的，因此我們會向地區分銷商提供一隻建議他們使用的變壓器，但價錢只會在三十多元左右，避免出現像香港某些遊戲店那樣買機後要花百多元來買變壓器、變相加價的情況。

J.J：可否舉一些實際的售價例子？

JACKEY：就像我們最初會推出一個中國特別版，售價2400人民幣，除了DC主機及手掣外，亦會附送VMS、振動掣，以及SONIC ADVANTURE及另外6隻遊戲中任選一隻（當中包括V2K、VIRTUAL ON及ZOMBIE REVENAGE等受歡迎新作）。

J.J：對於在中國推行DC上網，你們有甚麼看法？

JACKEY：DC的上網功能大致上可分網上對戰及普通的互聯網功能，當中網上對戰即使在日本其實亦未成熟，但我們仍不排除日後會獨立推出MODEM的可能性，因為中國買一部電腦最少也要數千元，即使現在有一些WEB-TV或INTERNET BOX之類利用電視代替電腦熒幕的廉價上網工具，售價也要1300至1500日民幣左右，相比起售價相若的DC，相信大家也會選擇一部既可作為遊戲機又可上網的東西吧。

另一方面，中國的上網費用在近年來不斷降低，就以上海為例，過往要每分鐘數元，現在就已經降低至每小時數元的程度，和香港相差不大，因此一有機會的話，我們是必定會發展DC的上網功能的，我們相信這甚至有可能成為DC在中國普及的一個主要原因。

J.J：最後希望你們對全中國的遊戲迷說句話。

JACKEY：我們希望能夠將DC這部多用途的多媒體電器推廣給全中國的　用家，希望DC能夠成為一部家庭必備的娛樂用品，而我們亦會盡力建立一套完善的售後服務，並積極穩定價格，阻止炒價的出現，希望DC會成為中國最受歡迎的遊戲機！

J.J：很多謝你在百忙中接受我們的訪問。





BEMANI 大賽

KONAMI千禧音樂派對

beatmania 5th MIX
Time to get down
© 1999 KONAMI All rights reserved.

全城最強DJ舞者拼出個未來！

踏入千禧年這個意義重大的日子裏，不論男女老幼都會去慶祝一番，而身為音樂遊戲狂熱者的你又怎會錯過由KONAMI舉辦的千禧音樂派對呢？只要你在指定遊戲中取得超卓成績，就能參加現定於1月30日假PLANET HOLLYWOOD舉行的音樂派對，屆時再與各路高手切磋技藝。當日我們還會有幾款最新作供大家先睹為快，另外所有參加者都會有精美紀念品及可享用自助晚餐，費用全免，總言之今次絕對是本年度一大盛事！

KONAMI MILLENNIUM MUSIC PARTY
30th January 2000, at PLANET HOLLYWOOD

比賽參加方法

參加者只要在指定日期裏，於下列16間遊戲機中心玩《Dance Dance Revolution 3rd MIX》或《beatmania 5th MIX》的特定歌曲，在4日內獲得最好成績的參賽者就能晉身決賽被邀請參加KONAMI千禧音樂派對。為了公平起見，參加者在締造成績之前，必需先在當場找場務經理簽名見証分數，而由於每間遊戲機中心是只會選出成績最好的一名，換言之兩款機《DDR 3rd MIX》和《bm 5th MIX》合共會選出32名參賽者。



16間初賽比試場地

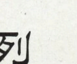
(1) HK CITY GAME	灣仔軒尼詩道375號地庫
(2) LOST GAME	觀塘同仁街11號寶聲娛樂城一樓
(3) GAME STATION	元朗教育路千色廣場地庫16號舖
(4) GAME STATION	紅磡黃埔花園第六期地庫二舖號一
(5) GAME STATION	尖沙咀彌敦道22號喜來登酒店地庫一層2號舖
(6) CYBER CITY	旺角西洋菜街7號地庫
(7) VIRTUAL ZONE	德福廣場六樓
(8) GOLD STAR	荃灣青山道264-298號南豐中心三樓
(9) HOLLYWOOD GAME ZONE	鑽石山荷李活廣場3樓383號舖
(10) FUN ZONE	沙田新城市廣場第一期地庫二
(11) FUN WORLD	新界葵芳新都會廣場第一座地庫B1舖
(12) JUMBO GAME	香港仔舊大街82號地庫
(13) RAINBOW GAME	新蒲崗彩虹道50及54號地下
(14) POWER CITY	長沙灣道833號長沙灣廣場G09, G09B3 & M039
(15) 機店	尖沙咀彌敦道241-243號金峰大廈地庫
(16) GAME ZONE	北角電器道234號地下

主辦機構：KONAMI（HK）LTD.

比賽詳情

◆初賽舉行時間 ..... (1) 15-16 Jan.2000/11:00-20:00
(2) 22-23 Jan.2000/11:00-20:00
◆派對舉行時間 30 Jan.2000/17:00-22:00
◆派對舉行地點 ..... PLANET HOLLYWOOD
◆比賽歌曲 .. beatmania 5th MIX .... EXPERT RHYTHM COURSE
DDR 3rd MIX .... SSR NONSTOP SINGLE RANKING3
◆參加資格 參加者必需年滿16歲
◆獎品 .... 冠、亞、季軍均獲名貴獎品
◆所有PARTY參加者都可獲精美紀念品及享用自助晚餐，費用全免

獎品獨家贊助：





流行袋系列

特別鳴謝：

太田娛樂有限公司
TAI TIN AMUSEMENT LTD.



協辦：GAME PLAYERS

Designed by GPM art department


互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
無賴募集！
好誠意咁招聘
無賴
製作助理
1) 中五程度，中文程度良好
2) 盡責、勤奮上進，對電視遊戲有一定認識
3) 具電視製作經驗，懂日語，中文輸入法者為優先入隊
應徵者請將個人資料、履歷連同一篇1000字以下自我介紹文章傳真至
25075175或email至gameplay@netvigator.com
請註明[應徵製作助理]
無賴
互動遊戲誌

TEXT：MARKS



七間秘館 戰慄之微笑

瘋狂科學家的恐佈！

一直以來冒險遊戲都是以單獨一人來進行的，不過今集《七間秘館》的特色就是可以讓兩位玩者同時在同一故事裏進行。今次不單為各位介紹當中詳細的玩法外，而且更會刊登遊戲中第一間秘館的個人攻略，以及與人工生物戰鬥時的戰法。



在一人進行的時候，遊戲經已準備圭編與玲奈編，而二人更會在微妙的情況下令兩者產生不同的故事，但不要以為二人的性色是同樣的。





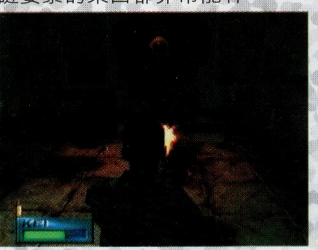


圭與玲奈之別

不論圭編或玲奈編都會形成互補長短的情況，而玩者需要了解雙方的能力，才能對故事的內容知道得更多。使用刀與手槍的圭是重視於靈活的動作，而對於人工生物的攻擊只有最小程度的傷害。玲奈雖然使用強勁的Laser Pen，但動作卻沒有圭那麼靈活了，相反對有解謎要素的東西卻非常能幹。

1人進行

故事開始時出現的人工生物只會有兩腳的リッパー和四腳的ヴァルガー兩種。由於圭和玲奈所取得的武器各有不同，所以攻擊人工生物的時間是非常重要。當遇上リッパー的時候，應該盡快帶他一些廣闊的地方，進行牽制攻擊的時間。









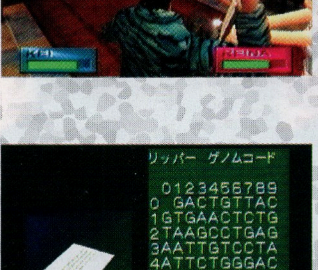
圭之特點

在開始的時候，圭可以用來作武器就只有一把刀，不過需要在牠揮動雙手之前，準確地掌握其中時間擊中這些人工生物。當遇上2隻敵人的時候，玲奈就會有危險出現，所以在合流EVENT之後，攻擊的方式就應該改變。戰鬥時，不要站在玲奈的面前，否則會傷及玲奈。



玲奈之特點

另一方面的玲奈最初手持的武器就是產生麻痺的SHUNGUN。由於玲奈與敵人戰鬥的次數，所以對於ACTION動作比較弱的玩者來說，玲奈是比較好的選擇。不過有利必有弊，玲奈故事就需要在解折Password上花點時間，而且解折時的複雜程度則會比圭高，所以故事中的每張Memo的內古容都要看清楚。



2人進行

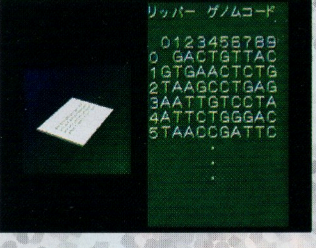
當有同伴在旁的時候，攻擊那些人工生物就應該派出體力比較多的同伴上前引牠到狹窄的地方戰鬥，這是最好的方法。分開進行調查的時候，參予戰鬥的同伴應該引牠到選擇的地方，一同將其殺死。





道具不能不拿

遊戲開始時，角色最初進入的房間中，左面便會有小藥箱擺放着。由於回復道具及彈藥等道具在遊戲的後半是非常重要的，所以見到時必定要取得。



圭之章

（1）入口
當調查發出鈴聲的INTER PHONE的時候，雖然接通屋內的門會打開，但リッパ一的出現就需要立即脫走。

（2）細胞培養實驗室
當調查枱面上的白衫時，就可以取得ID CARD以及一把刀，這樣就可以將刀裝備在手上。

（9）電腦室
調查電腦的時候，便知道玲奈被關進在1F的另一面，而且得到要取得閱覽CARD的情報，以及取得調查儲物櫃時用來打開的螺絲批。藍色的手提電腦就是SAVE POINT。

（8）2F 警備室
當調查兩個制御裝置之後，便會解除1F通道鐵閂與及中央的升降梯的LOCK，而調查儲物櫃時，就可得到進入資料室的閱覽CARD。

（5）資料室
使用閱覽CARD將門鎖解除時便會立刻進入。在這裏就是與玲奈會合的地方。當中會有SAVE POINT。當開門時會立刻發生EVENT，逃至臨床試驗室。

（4）臨床試驗室
這時會有リッパ一侵入。雖然可以2人合力殺死牠，但房間狹窄還是1人戰鬥好。

（3）1F 警備室
調查制御裝置上面的FILE後，便知道アクチナーセ就是ヴァルガ一的弱點。

（5）資料室
調查放置在枱面上的書本，就可以知道アクチナーセ的製作方法，而且取得了材料的植物照片。

（1）入口
回到開始時的入口處，當調查四放各處的大盆栽時，就可以得到這些植物的葉。

（2）細胞培養實驗室
使用房間最深處的抽取機器後，會得到從盆栽葉片中抽出的アクチナーセT75。

（10）アーネスト博士之房間
在枱面上，可取得錄影帶及MEMO。以MENU中調查Memo時，發現了休息室的PASSWORD。

（11）休息室
將MEMO上的PASSWORD輸入在中央輸入台，就會發生房間回轉EVENT。之後就要把リッパ一打倒。

（12）特別實驗室
進入實驗室時，便會發生EVENT。調查熒光幕時，會與開始時出現的神秘人聲交談。之後，將アクチナーセT75裝上在門左面的機器上。

（13）所長室
進入所長室時，便會發生與シュナイダ一見面的EVENT。之後就要與ヴァルガ一戰鬥，不過戰鬥途中アクチナーセT75會將其殺死。

（12）特別實驗室
再次調查熒光幕後，亦會結束這個館的故事。之前可以先SAVE

玲奈之章

（1）入口
當調查發出鈴聲的INTER PHONE的時候，雖然接通屋內的門會打開，但リッパ一的出現就需要立即脫走。

（2）細胞培養實驗室
當調查枱面上的白衫時，就可以取得ID CARD以及SHUNGUN，這時就可以將SHUNGUN裝備在手上。

（9）電腦室
調查電腦的時候，便知道玲奈被關進在1F的另一面，不過必需取得閱覽CARD。

（10）アーネスト博士之房間
可以取得閱覽CARD、錄影帶、以及有關休息室的PASSWORD的MEMO。究竟電話的鍵盤顯示了什麼呢？

（8）2F 警備室
當調查兩個制御裝置之後，便會解除1F通道鐵閂與及中央的升降梯的LOCK。

（5）資料室
使用閱覽CARD將門鎖解除，便會與圭會合。和電腦室同樣存在SAVE POINT。當開門時會立刻發生EVENT，逃至臨床試驗室。

（4）臨床試驗室
這時會有リッパ一侵入。圭在參予戰鬥時，便可回避リッパ一的攻擊。

（3）1F 警備室
調查制御裝置上面的FILE後，便知道アクチナーセ就是ヴァルガ一的弱點。

（5）資料室
調查放置在枱面上的書本，就可以知道アクチナーセ的製作方法，而且取得了材料的溫室植物照片。以MENU中調查取得的人工生物報告，發現MEMO寫上了CORD「CR-No.3」，而那裏出現的只是實驗體一リッパ一1號。

（2）細胞培養實驗室
調查玻璃櫃時，可以取得溫室植物的葉片，而將葉片放進房間門口附近的抽取機器，就可得到對付ヴァルガ一的アクチナーセT82。

（6）實驗體保管室
調查冷涑囊No.3，リッパ一1號就會出現，打倒後可得到リッパ一的組織片。

（7）遺傳情報分析室
到門口正面的分析機，會得到リッパ一組織片的分析，獲得遺傳子配列情報，而在情報畫面調查則會發現27~33的記號。

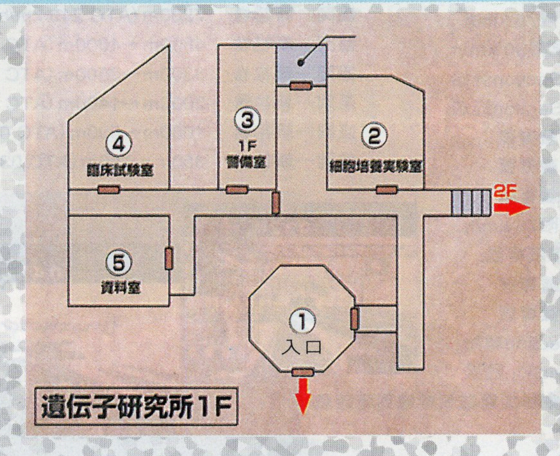
（10）・アーネスト博士之房間
調查在枱面上的電話，字母單的暗號轉換成數字。

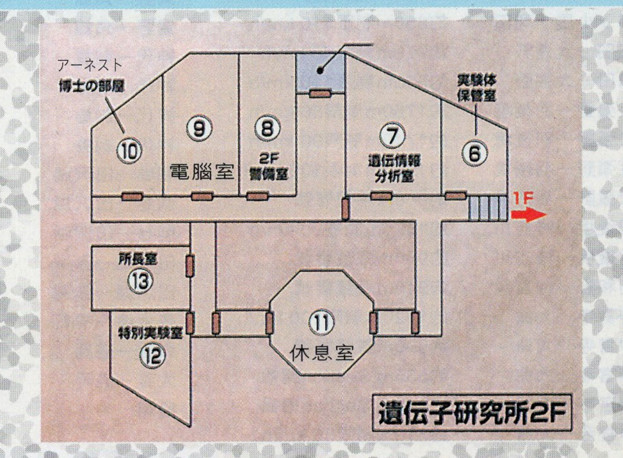
（11）休息室
將MEMO上的PASSWORD輸入在中央輸入台，就會發生房間回轉EVENT。之後就要把リッパ一打倒。

（12）特別實驗室
進入實驗室時，便會發生EVENT。調查熒光幕時，會與開始時出現的神秘人聲交談。之後，將アクチナーセT82裝上在門左面的機器上。

（13）所長室
進入所長室時，便會發生與シュナイダ一見面的EVENT。之後就要與ヴァルガ一戰鬥，不過戰鬥途中アクチナーセT82會將其殺死。

（12）特別實驗室
再次調查熒光幕後，亦會結束這個館的故事。之後二人便會到瑪古夫蘇府第。





撰文者：山寺良牙

雪巴仙高！先高啥施！各本啥施！



電車GO！2 高速編3000番台



《電車GO！》這個名字，相信沒有遊戲迷不認識她吧！無論是街機、家用遊戲機、甚至是手提遊戲機也有她的蹤影，而且是幾乎每款家庭遊戲機也有她系列的作品，竟然是家用遊戲機的話，又怎可能會沒有Dreamcast的份兒！於是TAITO亦在Dreamcast上推出其系列的作品──《電車GO！2高速編3000番台》。



既然遊戲定名為《電車GO！2高速編3000番台》的話，那今次的Dreamcast版當然會以街機版《電車GO！2高速編3000番台》作為藍本，遊戲的移植度十分之高，除了是完全移植外，更可以說是超越街機版的質素，無論是車輛、路線、以至周遭建築物的細緻度均十分之高，若細心留意的話，可說比街機版更為精彩。

另外這個絕對會令《電車GO！2高速編3000番台》迷雀躍，原本這個遊戲中的兩條隱藏路線，「東北．秋田新幹線E3＋200系やまびこ．こまち／秋田─大曲─盛岡─新花巻」和「京濱東北線209系快速／橫浜─品川─上野」在遊戲開始後便可立刻使用，不用靠任何秘技、破了多少關或是走行公里數來令其出現，喜歡立刻挑戰高難度、長時間耐力的路線的玩者，這個是最適合不過的了。



「秋田新幹線E3系こまち六連化」暨「Dreamcast版《電車GO！2》發賣」記念特別企畫

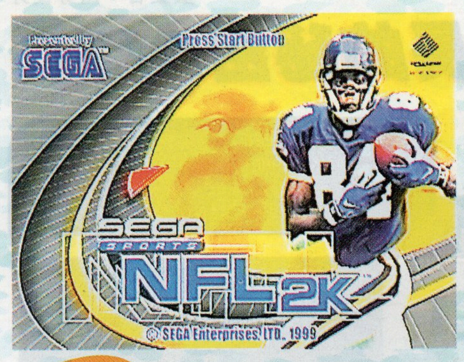


路線：東北．秋田新幹線E3＋200系やまびこ．こまち
路段：秋田─大曲─盛岡─新花巻
難度：特級☆☆☆☆☆
注意地方──

路段	注意點
秋田─四ッ小屋	開車穩藏響號
秋田─四ッ小屋	約1690m制限55 km/h
秋田─四ッ小屋	約1445m制限80 km/h
秋田─四ッ小屋	約795m Section開始
秋田─四ッ小屋	約700m Section通過
四ッ小屋─和田	約1010m制限90 km/h
四ッ小屋─和田	約850m制限110 km/h
和田─大張野	約970m制限90 km/h
和田─大張野	約830m制限110 km/h
大張野─羽後境	約1750m制限80 km/h
大張野─羽後境	約1710m制限90 km/h
大張野─羽後境	約1600m制限100 km/h
大張野─羽後境	約950m隱藏響號
羽後境─峰吉川	約1375m制限90 km/h
羽後境─峰吉川	約990m隱藏響號
刈和野─神宮寺	約918m隱藏響號
神宮寺─大曲	約1120m制限100 km/h
神宮寺─大曲	約980m隱藏響號
神宮寺─大曲	約535m Section開始
神宮寺─大曲	約440m Section通過
神宮寺─大曲	約210m制限55 km/h
大曲─北大曲	開車穩藏響號
大曲─北大曲	約950 m制限55 km/h
大曲─北大曲	約850 m制限85 km/h
鑓見內─羽後長野	約350 m隱藏響號
鶯野─角館	約560 m隱藏響號
鶯野─角館	約190 m制限75 km/h
神代─刺巻	約1735 m制限90 km/h
神代─刺巻	約1360 m Section開始
神代─刺巻	約1320 m Section通過
神代─刺巻	約560 m隱藏響號
刺巻─田沢湖	約800 m隱藏響號
刺巻─田沢湖	約500 m隱藏響號
刺巻─田沢湖	約200 m制限75 km/h
田沢湖─赤渕	約2850 m隱藏響號
田沢湖─赤渕	約255 m隱藏響號
春木場─雫石	約625 m隱藏響號
大釜─盛岡	約600 m Section開始
大釜─盛岡	約530 m Section通過
盛岡	若停到0 m會附加連結新幹線列車遊戲

路段	注意點
盛岡─新花巻	9736m（ATC 210 km/h）
盛岡─新花巻	7200m（ATC 245 km/h）
盛岡─新花巻	4800m～4000m（ATC 210 km/h）
盛岡─新花巻	3300m～2500m（ATC 160 km/h）
盛岡─新花巻	2000m～1400m（ATC 110 km/h）
盛岡─新花巻	1000m～500m（ATC 070 km/h）
盛岡─新花巻	350m～150m（ATC 030 km/h）





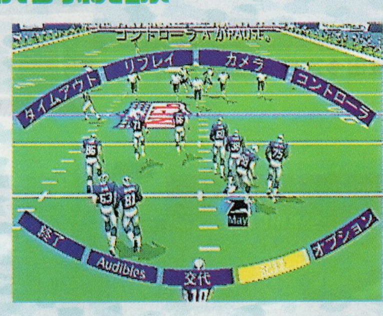
NFL 2K

DC	
發售商：SEGA	
發售日：發售中	
售價：5800日圓	容量：CD-ROM
SPT/MEM	

這狂野的運動‧‧

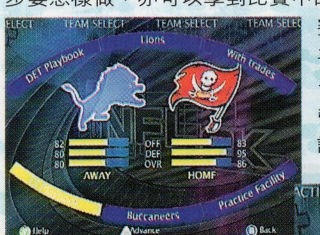
在電視上玩的欖球－

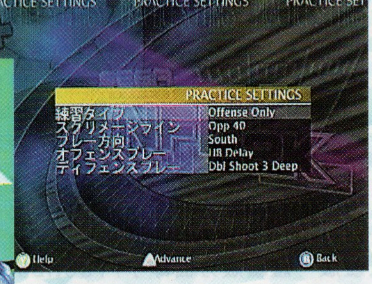
一直以來有很多足球及藍球遊戲在家用遊戲機上面世，而現在又有新嘗試，就是這隻欖球遊戲了。一直以來覺得欖球比較粗魯，玩的時候也好像很痛似的，不知道各位會不會跟我有相同的想法呢？不過當各位試過這遊戲後，可能又會有新的看法，甚至會想去接觸欖球這種運動呢！



練習，永遠是重要的事情－

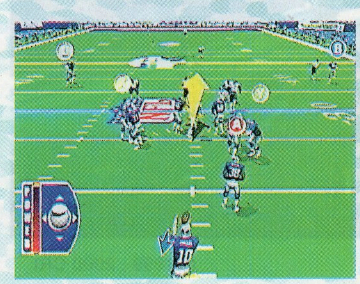
對於初次接觸欖球的玩者，練習模式是必需的。在練習模式中可以試一試比賽時的感覺，不過電腦會對玩者作出指示，提示玩者下一步要怎樣做，亦可以學到比賽中的規則。當練習過後，就可以參加比賽了。玩者可以自己選擇出賽的球手，幫他們分配位置等，更可以做一個「自己」出來參加比賽。另外順帶一提，遊戲有很多地方也是寫英語的，不懂日語的朋友有福了！

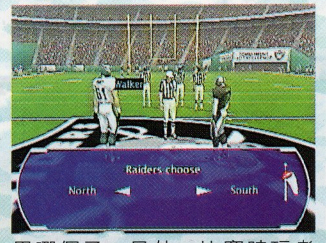




你也是一份子喲！－

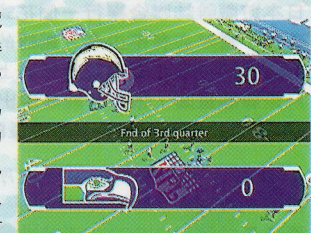
玩者在遊戲中除了需要做組隊伍的工作外，亦需要跟隊友們一同出賽，好好發揮團結精神吧！隊伍的排列方式基本上只需要作出指令就可以，每一次開始時都會有幾項方式讓玩者選擇，就看看玩者喜歡用哪個了。另外，比賽時玩者可用我方任何一個人出賽，亦可中途作出變更。接到球可以帶球走或傳給隊友，最終目的當然就是得分及在比賽中取得勝利啦！

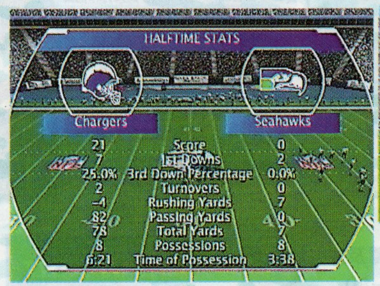


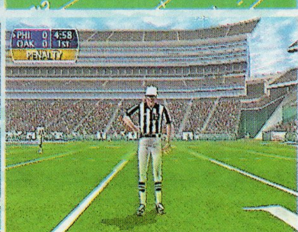


球賽規則不可少－

有個廣告說得好，「連個遊戲都唔識玩，又點會取得好成績呢？」。同樣地，如果玩者不懂得欖球的規則，又怎能得到勝利？比賽時兩方都會有一塊地是屬於己方的，當敵人把球帶到己方的土地並放下便為之得分。不過要得分並不是容易的事，因為在欖球中，碰撞並不算犯規，因此敵方就會集中攻擊帶球的人了。另外，假如犯規的話，敵方就會得分，因此留意遊戲規則是十分重要的！而犯規的原因例如有開球時過了中場，或帶球的時間過長‧‧等，其他就靠玩者自己摸索了。

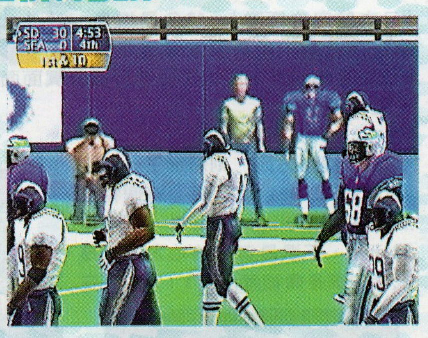






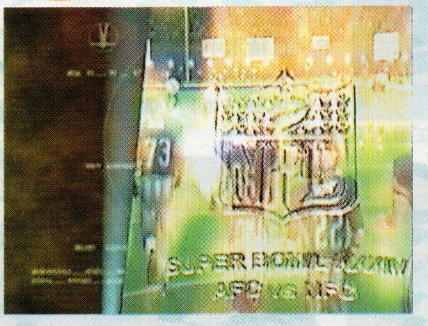
這是畫定係相呀？－

遊戲其中一個大特色就是其細緻的畫面，而且真實感亦屬一流，例如冷的時候球手口中會有白煙吐出，簡直給人一種正在看真人比賽的感覺。另外，流暢度亦是遊戲的賣點之中，沒有太多LOAD碟的時間，玩者不會玩得不耐煩了吧？



Woh~我鐘意呀！－

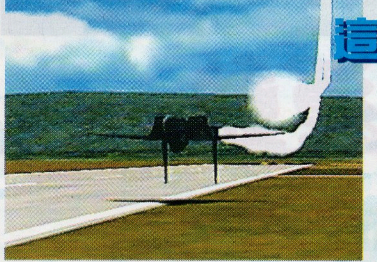
玩欖球遊戲又點少得使用一下各有名的選手呢？想像著自己成為了一級球手的滋味，又可以看到喜歡的球星，喜歡欖球或看欖球的朋友不要錯過呀！不過喜歡之餘亦要留意他們的特長，如果把擅長防守的人派了去做攻擊的位置就真的幫你不到囉。



撰文者：山寺良牙

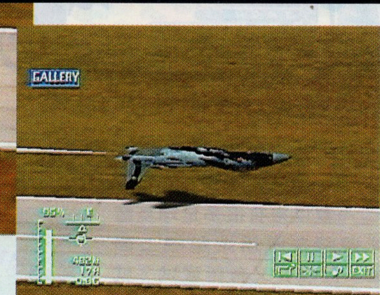
AERO DANCING——轟隊長的秘密DISC

這種特技在現實中做到嗎？



DC
製造商：CRI　發售日：1月20日
價格：2980日圓（限定版）
記憶：最少10 Block（10 Block for System／76 Block per Replay Save Data／15 Block for Special Save Data）
SLG／MEM／Modem／震動PACK／Mission Stick／VGA Box

Dreamcast上著名花式飛行模擬遊戲——《AERO DANCING》，雖然在港看來不太受歡迎，但在日本方面則起了一陣很大的迴響，當時遊戲開發商更與日本遊戲雜誌聯合舉行一個花式飛行表演比賽，吸引了不少玩者參加，當然亦有不少令人驚訝的場面、作品及表演。雖然結果及一些鏡頭早已在日本遊戲雜誌上刊登出來，不過雜誌上所刊載的只是靜態畫面，根本不能表現出其精彩程度，於是廠方應玩者的求要，推出今次所介紹的——《AERO DANCING——轟隊長的秘密DISC》。



正如上文所說到的，今次所推出的《AERO DANCING——轟隊長的秘密DISC》主要是收錄該花式飛行表演比賽的「投稿」作品，而且在重播該段片段時，更會有旁白作解說（雖然沒有字幕），而重播時與前作一樣，可以轉換觀賞視點，以便了解到其精彩程度，甚至是操作方法，不過是否要模仿就隨玩者的心情了！

此外遊戲亦會有新加的機種及版面出現，機種方面就是60～80年代服役，被喻為「最後的有人戰鬥機」的Lockheed F-104J Star Fighter，原是美國的戰鬥機，當中「J」字的意思代表它是隸屬於「日本航空自衛隊」，特色是機身修長而且窄，最高速度達至音速的2.2倍（Mach 2.2），不過鑑於機身翼面面積不高，故在操控方面有一定困難。

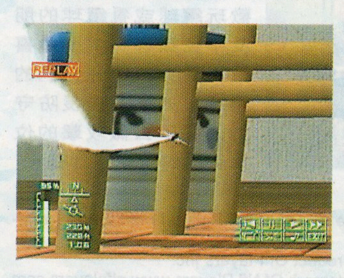
另外今作亦會收錄一個特別Save Data供前作使用，若果玩者手上持有前作《AERO DANCING》的話便幸福了，因為只要有這個記錄的話，原本要「死打爛打」或是靠秘技找出來的隱藏東西，便可以一次過拿來使用，有隱藏版面、隱藏機種、特別設定，而且亦會特別附送「特別塗裝」的機體；不過要注意，若真的下載時，需另找一張沒有前作《AERO DANCING》的VMS，若下載的VMS是有《AERO DANCING》的記錄的話，便有可能將其蓋過，失去辛辛苦苦得來的記錄。

至於場景方面，則新加了一個名為「MY ROOM」的版面，這個特別版會在Free Flight中出現，只能單機行動，不過最有趣的地方，就是玩者的機身會被縮放至1：900，在一個設計成像家中的版面內自由飛行，喜歡的話可以穿過桌下或椅下、在積木中間穿插、又或者降落在Dreamcast機面上（可惜本人暫未有這種技術），這種感覺好像玩者自身變成一隻蜜蜂般在屋內到處飛。





最後要提到的，就令喜歡模擬空戰的玩者十分雀躍，在今作中將會收錄《AERO DANCING F》的片段和體驗版，體驗版方面除了「Tactical challenge」和「Free flight」外，餘下的「Fighter pilot mission」只能觀看，而可使用機種方面，亦只能使用F-15DJ和F-16A；不過單是在「Tactical challenge」便能開火，相信已令玩者感動度滿分。









TEXT：NEMESIS-T00

BIO HAZARD CODE：Veronica

宿敵出現

DC
製造商：CAPCOM 售價：6800日圓
發售日：2月2日 容量：GD-ROM×2
記憶：BLOCK數未定
1P／AVG／MEM／震動PACK

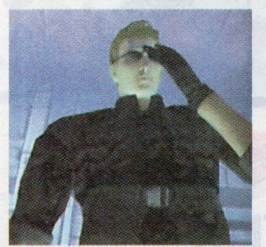
距離《BIO HAZARD CODE：Veronica》的發售日愈來愈近了，最近公佈了不少新資料，其中最震撼莫過於Albert Wesker再次出現。究竟這位初代《BH》的大奸角為何仍生存呢？除了Wesker外，最近亦公開了一位全新的敵方角色，但她和Wesker似乎是對立的，究竟為何呢？而今次亦會介紹四隻新（？）B.O.W.。

從地獄回來的男子……Albert Wesker

各位完成了體驗版的讀者應該會留意到在預告片段中，Chris遇上了一位神秘的舊相識，這人其實正是Wesker。相信各位有玩過第一集《BH》的讀者應該不會對這位S.T.A.R.S.的背叛者感到陌生吧，但最後落得被Tyrant一擊刺死的下場……以UMBRELLA高科技，相信要救活Wesker並不困難。而從最近公開畫面，各位可以看到他和Chris的一場死鬥，可見他和Chris等人是對立的。不過這是否代表他今次仍然幫助UMBRELLA呢？似乎未必……

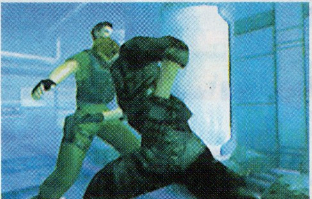


■Wesker：「很久不見了，Chris」


■太陽眼鏡可說是Wesker的標誌



■究竟他會送甚麼「禮物」給Chris呢？



■二人的死鬥

冷酷的天才……Alexia Ashford

新公開的角色，是Alfred Ashford的孿生妹妹，故此外貌和Alfred非常相似。在設定上，她在10歲便在某有名大學中以首席畢業，所以其頭腦絕對不簡單。至於性格和其兄分別不大，同樣十分冷酷無情，是Claire另一位強敵。不過，其中一幅圖片竟然是她和Wesker對峙的場面！究竟是二人之間早有私怨？UMBRELLA內部四分五裂？還是二人中有一人是背叛者呢？


■他們是否很相似呢？


■冷酷程度不比Alfred低

■那背影不就是Wesker嗎？究竟二人有甚麼關係呢？

新登場B.O.W.（生物兵器）介紹

Bander snatch

一隻以Tyrant為基礎的新型B.O.W.，曾在體驗版中登場。和Tyrant最大的分別在於牠的右手已進化至可以伸縮自如，可以用它攻擊遠處的目標。


■隻手可以伸到咁長

Hunter改（獵殺者改）

一隻將UMBRELLA製造的B.O.W.獵殺者改良的新型B.O.W.（換句話說牠並不是UMBRELLA製造），除了外型和之前任何一種獵殺者有分別外，其機動力及智慧也有所提升。除獵殺者改外，遊戲中更會出現雙爪有毒性的獵殺者系B.O.W.「Sweeper」


■要射中身型變小的牠並不容易


■這隻就是Sweeper

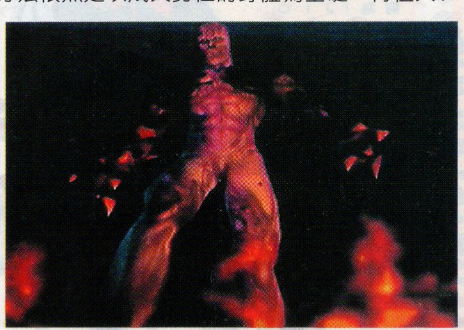
Gulp worm（砂蟲）

蟲型B.O.W.，外型和《3》中的非常規變種生物（純粹受病毒影響而變種的生物）Grave Digger非常相似。攻擊方法亦差別不大，同樣是在地底潛行，當感到有獵物便會突然撲出地面將其吞噬。外表雖然不算敏捷，但在地底卻可高速移動。


■和Grave Digger異曲同工

Tyrant

一隻每集也會出現的B.O.W.（《3》的追跡者是植入寄生生物「NE-α」的Tyrant），製造方法依然是以成人男性的身體為基礎，再植入T-virus及反覆改造遺傳因子而成。經過多次失敗後，今次的Tyrant已經過進一步改良，可說是最終型態。除了本身有未知的破壞力外，Rockford中更收藏了量產型的Tyrant。


■留意牠和以往的Tyrant有點分別

TEXT：MARKS

各位還記得97年GAME ARTS在SATURN上所推出的人氣RPG大作—「GRANDIA」嗎？雖然制作GRANDIA的續集經已在一年前公布，但現在GAME ARTS終於再次公開《GRANDIA II》的最新資料。今次在Dreamcast上推出的續集裏，不單論登場人物、世界觀等故事要素都是全新的。一個有明顯的大裂痕分開了兩片大地而被稱呼為「歌拿蘭古利夫」的新天地作為遊戲的舞台。由於Dreamacst性能，所以今集所有活動的東西、街和迷宮、登場人物等都會以全立體顯示。

GRANDIA II グランディア

DC
製造商：GAME ARTS
發售日：未定　售價：未定
容量：GD-ROM　記憶：未定
RPG/MEM

黑色月亮再次來臨

STORY



在10000年前，當「歌拿蘭斯」的神與惡魔「華路瑪」發生戰鬥時，便令到「銀之白光」的時代正式結束了。因為在這場被稱為「神魔大戰」的戰爭之後，令世界遭受非常嚴重的破壞，而且更把「歌拿蘭古利夫」大地一分為二。能夠在這大戰中生存下來的人類，便抱着復興的希望開始生活，但由於在歌拿蘭古利夫大地上，部落與部部落之間的交流受到阻礙，所以經過10000年之後，人類仍然艱苦地生活著。不過人類依然無法消除內心深處那份不安的感覺，因為在10000後，天空中再出現象徵惡魔「華路瑪」的黑色月亮，令人類的心開始墮落至黑暗世界裏，究竟歌拿蘭斯教的神宮如何拯救墮落至黑暗世界的人們呢，而令人類維持了10000年的「紅之黃昏」時代會否因此而再次降臨。





BATTLE SYSTEM

今集戰鬥畫面同樣亦會以全多邊形表現，令壓迫感增加，但戰鬥的基本系統仍然會採用前作《GRANDIA》的Initiative Point計(IP計)。由於敵己雙方角色的行動時間各有分別，因此形成了這個以ReaL Time方式進行的斬新戰鬥系統。戰鬥畫面中，參予戰鬥的所有角色全都在時間軸上表示自己行動的前後，所以可以利用快速的攻擊將敵人的儲力攻擊牽制着，令到戰鬥的刺激感加強了不少。此外，可以參予戰鬥的角色和前作同樣最多四人(包括主角)。





SKILL&MAGIC

在《GRANDIA II》的戰鬥畫面裏，將會利用像攝影機的鏡頭，令玩者戰鬥的時候表示更加有迫力的效果。這樣當必殺技以及魔法等特殊攻擊發動的時候，從不同的漂亮角度表示出來，使戰鬥時更有樂趣。此外，技與魔法修得的系統雖然暫時會根據不同的意見來加以改良，但相信受到好評的累積經驗來修得技與魔法的系統是不會作太大的改變。





CHARACTER

尼多

他的職業是這世界被稱為「JIO-HOUND」，而專門退治MONSTER。由於尼多開始以超卓的劍技來維持生活，而「夢想不能當飯食」就成為其做人的宗旨，所以非常現實的他是十分討厭經常說着理想和權力的人。



舒佳

自從舒佳在兩年前遇上尼多之後，他兩便成為了工作上的伙伴，而唯一了解尼多的牠經常帶有老人家的口吻。

艾利娜

她是在卡邦村的教會裏面工作的見習神官。見到有困難的人不會不顧而去的就是她的性格，所以當知道歌拿蘭斯教那「救濟苦難人」的教義之後，便加入成為其中一份子。由於艾利娜自小就喜歡唱歌，所以她有想以自己的歌聲，令人的心得回光明的意願。究竟最後她會怎樣對待擁有孤獨之心的尼多呢？

美利亞

她不單是個擁有長長秀髮的謎之少女，與主角和艾利娜的關係亦同樣是謎一般的，而只能知道她非常地討厭貓。對於逆她意的人，美利亞會亂發不顧他人生死的小姐脾氣，不過她對細小的東西卻異常地溫柔。雖然看上去是個17歲的女孩，但實際年齡不明。



TEXT：悟空



由NAOMI底板開發，移植DC版，到後來更加推出動畫的名格鬥遊戲《POWER STONE》，一年之後再度歸來，今次更加以四人對戰作號召，究竟在一年後遊戲會給大家甚麼程度的驚喜？現在立即為大家解開。

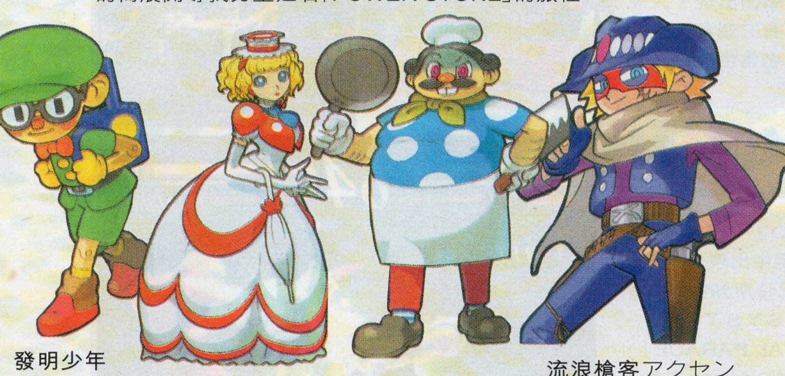
DC 製造商：CAPCOM 售價：未定
發售日：2000年春季發售暫定
容量：GD-ROM
1~4P/ACT/VMS對應



全新冒險正式展開

四名全新角色參戰決定！！

既然是續集，新角色當然少不了，除了前作8名基本角色外，今集增加了四個全新角色，分別是流浪槍客アクセル、惡之料理人グルマン、發明少年ピート和秘密小公主ジュリア，他們每人都為了不同目的而展開尋找力量之石「POWER STONE」的旅程。



發明少年 ピート

秘密小公主 ジュリア

惡之料理人 グルマン

流浪槍客アクセン

全新對戰場地

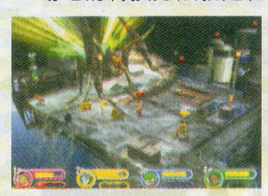
上集遊戲的戰鬥場地已經非常有趣，在場中差不多所有物件都可拿來使用，在新一集廠方更加明顯地在戰鬥場地下過不少心思，所有場地都設有很多特別的機關，例如有些場地會出現落石等現象，令玩家顧及戰鬥又要顧及避開那些機關，非常有趣，而且場地亦分為五種類，每種場地都有他的特別之處，筆者現在就立即為大家介紹將會在今集出現的全新戰鬥場地。



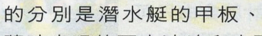
Space station area



以宇宙為戰鬥舞台，以運輸帶及空間轉移器為賣點，而場地亦分開數個部份，而場地的轉換方法就是在場中那部巨型升降機，升降機會不斷移動，角色可以在升降機離開時盡量在現時的場地進行戰鬥或收集POWER STONE，當後升降機停下時，即是已到達最頂層，該處除了要進行戰鬥，還要對付住在那裏外星怪物，絕對令玩家分身不暇。



Iceberg area



以水為舞台的戰鬥場地，這處和之前兩個場地一樣，亦分開多個部份，這處所分開的分別是潛水艇的甲板、隨時出現的巨大冰塊和水面，水面不用多說，就是在水中四處以作游泳作出攻擊，而巨大冰塊則是在海中會隨時出現一些巨型冰塊，玩家可以跳到冰塊上繼續戰鬥，而潛水艇是在海中會不停駛來潛水艇，玩者可以利用潛水艇的甲作為戰鬥舞台。

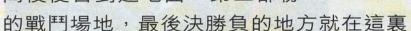


Tomb area



以一個歷史遺跡為戰鬥舞台，場中每個部份都是將入侵者趕走的機關，例如在頭頂上方會不停跌下岩石，巨大石像隨意伸出手腕，最特別就是其中一部份會像奪寶奇兵般變成橫向遊戲，所有角色要由左向右不停前進，而後方會有一巨大岩石追來，絕對驚心動魄。

Biue sky area



這個戰鬥場地最特別的地方是分開三部份，第一部份會在一飛船上進行戰鬥，過了一段時間，飛船會慢慢轉動，所有角色會齊齊跳離飛船，這時便會進入第二部份戰鬥，所有角色會在空中向下跌，這時可以向其他角色進行攻擊，一後時間後便會到達地面，第三部份的戰鬥場地，最後決勝負的地方就在這裏。



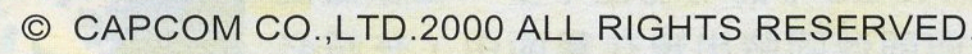


Dark castle area



這舞台曾經在上集出現過，只是今次的空間變得更大而已，這個場地就是上集的日本城，今集除了空間變大外，場地亦變得更加有趣，例如在一室內會放置一個巨大吊鐘，亦有以城門河為戰鬥場地的舞台，非常特別。





TEXT：悟空

STREET FIGHTER EX3

PS2	製造商：CAPCOM　售價：未定
	發售日：2000年3月發售暫定
	容量：CD-ROM　記憶：未定
	1~2P/FIG/

絕對POWER UP的家用版！！

過往所有街霸EX系列都是先在街機推出，之後才移植家用機版本，但今次最新一輯的街霸EX3卻是先推出家用機版本，之後才推出街機版本，實令人感到意外，而這隻街霸EX3將會移植的家用機機種就是將會在3月推出的PlayStation 2！



多人對戰！？

街霸一向都是一對一的格鬥遊戲，但是從兩張資料圖片中看到一個畫面可以出現超過兩個角色，即是有可能出現一對二、一對三或二對二等多人混戰的場面出現，大家可以從兩張資料圖片其中一張可以看到左邊只有一名角色，而右邊卻有三個角色，即是已經肯定會出現一對三的場面，而另外一張資料圖片更看到超過六名角色同時在畫面上出現，莫非遊戲能夠將多部PS2連起來進行多人大混戰？





新增SYSTEM

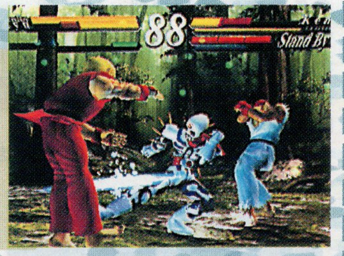


除了以往的「SUPER COMBO」、「SUPER CANCEL」這些熟悉的系統會繼續在遊戲中出現外，今集「EX3」更另外增加了多個全新系統，配時所知的新增系統有五個，分別是：「TOUCH SYSTEM」、「MOMENTARY COMBO」、「CRITICAL PARADE」、「EMOTIONAL FLOW」和「HARD ATTACK」，以下是五個系統的簡單介紹。



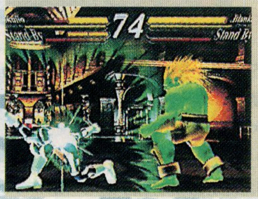
TOUCH SYSTEM

用法和《MARVEL VS CAPCOM》的換人系統差不多，但卻比其更加實用，在對戰時不論正在防守或是攻擊，都可以隨時轉換角色，另外在攻擊時時間如果掌握得好的話，有可能造出一些強勁的連續技。



MOMENTARY COMBO

當角色在使出必殺技擊中對手的一瞬間按下攻擊掣，角色便會使出按鈕相應的必殺技，但是按掣的時間真的只有一瞬間，就算是連按亦不能使出，所以按掣的時間要相當之準確，這樣玩家便要熟習每名角色的招式，不知會不會像鐵拳的「十連COMBO」般可以不停單按掣使出必殺技一招KO對手呢？



CRITICAL PARADE

這系統和《MARVEL VS CAPCOM~CLASH OF SUPER HEROES~》的功能差不多，在啟動後會與同伴同時出現在畫面中，在超必計會多出一條能源BAR並開始倒數，在能源BAR倒數完畢前角色可以不限次數使出SUPER COMBO，不過當自己與對手同時啟動這系統又不斷使出SUPER COMBO的話，畫面相信會非常壯觀。





EMOTIONAL FLOW

系統的中文名稱可以稱為「一發逆轉」系統，因為它的用法就是當同伴被擊倒，只剩下自己一人這種劣勢系統就會啟動，這時角色的超必計就會由只可儲存三格變成可儲存六格，使用超必殺技的次數增加，反敗為勝的機會亦相對增加，更有機會使出五連SUPER CANCEL這些超華麗場面呢！



HARD ATTACK

HARD ATTACK是由上集GUARD BREAK進化而成的新系統，兩者同樣在使用時會消耗一格超必能源，出招時的動作亦會一樣，暫時仍未知道這兩招有甚麼分別，但是可以肯定兩招的的性質會完全不同。



TEXT：小璘

大神一郎奮鬥記

為了花組，大神，努力吧！

DC 製造商：SEGA 售價：5800日圓
發售日：2月24日 容量：GD-ROM×2
記憶：8-36 BLOCKS
ETC／MEM

由上年已公布今年為「SAKURA PROJECT 2000」的著名遊戲作品《櫻大戰》，繼先前推出了以此作為題的砌圖遊戲續作《花組對戰COLUMNS 2》後，現在此計劃仍繼續進行，並將於2月24日推出內容以遊玩MINI GAME為主的本作《大神一郎奮鬥記》。

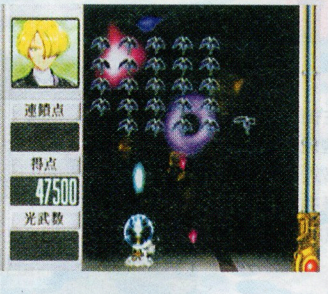


大神的任務

各位在本作中仍是以大神一郎的身份，與花組內眾美少女組員一同行動。不過就在這暫時還未有敵人入侵的時候，身為地位崇高的花組隊長——大神一郎又會變成只負責各項雜務的舞台「雜工」，在這所其實藏有秘密機地的帝劇內，為各花組花旦默默耕耘了……



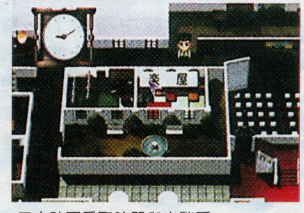
而本作的內容，亦即是大神的任務，就是要讓花組即將公演的歌舞劇《紅蜥蜴》順利舉行。這次的劇目《紅蜥蜴》之女主角，將會由自稱為帝劇巨星的壽美麗擔任，有這巨星作主角，大神可要加倍努力了！



■花組各成員也會於本作中出現

大神怎去奮鬥呢？

既然本作是以順利舉行《紅蜥蜴》為題材，那故事必定是發生在籌備的時候，大神將會到處與花組各成員談話，以看看她們是否需要幫忙，藉此亦可提高她們對大神的信任。遊戲將會以此作中最著名的對話形式「LIPS」進行，若回答正確的話除了可增加信任度外，還有機會取得特別道具或進行MINI GAME，此外，當中更會加插了由負責配演《櫻大戰》的聲優，於去年夏天所演出的舞台劇《紅蜥蜴》之精彩場面哩！


■大神要爭取時間與人談話



■對話對於大神來說，是一件十分神聖的工作哩！


■除了遊戲外，還可看到聲優們的演出

以娛樂為工作

此作將會有很多有趣的MINI GAME進行，它們主要也是要於限定時間內完成遊戲，而這些遊戲是會於故事進行時發生，不知若遊戲成功與否，會不會對故事的發展有所影響呢？不如現在就為各位先介紹一下其中幾個MINI GAME吧！

炎之派傳單

這個MINI GAME是在大神於帝劇前遇到藤枝楓，並由她要大神幫手派傳單時發生的。遊戲的玩法是要大神在限定時間內，以最大的速度將每位路過帝劇門內的行人派上傳單；在這人來人往的街道上，大神能否順利為舞台劇宣傳嗎？

正於上面之危機

一個模擬射擊降魔的遊戲，大神會控制着光武作戰，MINI GAME會以縱向射擊遊戲進行，降魔會從上方飛來向光武攻擊。大神在遊戲內可使出不同威力的光彈來作出攻擊，而他將獲得三架光武機體，若被降魔攻擊中的話便會失去一架機體。

風呂場之決鬥

這次，大神將會與完奈於浴室內進行混戰，遊戲會好像現時流行的氣墊乒乓球般，他們每人也各有其浴桶於背後，而他們將利用浴室上的一切用品亂掉，其中例如地拖、肥皂等，若把這些物品射入至對手的浴桶（＝龍門？）便算勝利。不過由於地面濕滑和浴場內放有很多雜物，所以物品會踫到這些雜物而反彈，因此要留意對手有否將物品成功掉入浴桶的同時，亦要留意其他反彈物品。



欣賞舞台劇

之前曾提及過於遊戲內會加插由聲優演出的舞台劇《紅蜥蜴》之精彩場面，除了可以讓玩者觀賞之外，各位還可以成為導演，為整個舞台劇的影像剪接，成為一段獨一無二的舞台劇片段。這模式的最大特色是在編緝片段時，畫面將會以多個不同的遠近來顯示，玩者可按照自己喜愛而取出不同角度的畫面，並將之成為片段一部份，令欣賞舞台劇之餘亦有富娛樂性的剪接功能。



■有三個不同角度讓各位自由選擇

TEXT：悟空

CRAZY TAXI

クレイジータクシー

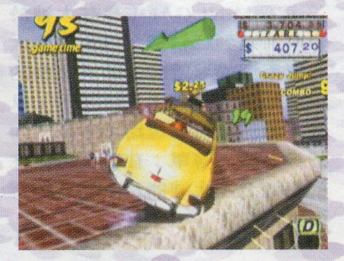
繼續在DC上瘋狂

DC 製造商：SEGA　售價：5800日圓
發售日：1月27日暫定
容量：GD-ROM
1P/RAC/對應軟盤

駕着的士載着乘客在城市各街道亂衝亂撞，就是移植自街機遊戲《CRAZY TAXI》的特色，遊戲在街機初推出時非常受玩家歡迎，之後宣佈會開發DC版時，更令各DC玩家分期待，現在就趁遊戲將於1月27日推出，我們就為大家率先介紹一下DC版和街機版有甚麼不同之處。



遊戲玩法



《CRAZY TAXI》的玩法相信玩過這遊戲的朋友都不必多講，對遊戲玩法都非常清楚，但一些未玩過的朋友可能會對遊戲的玩法全不認識，所以現在就先為那些未玩過街機版的朋友簡單講解一下遊戲的玩法，之後才介紹遊戲有甚麼新元素。

瘋狂的士司機手則

第一步：



首先要做的當然是尋找乘客，在街道都會見到一些頭上有一個「S」字的人，這些就是遊戲的乘客，只要將車駛過去那人身邊那人便會自動上車，另外這些乘客頭上的「S」字是有紅、黃、綠三種顏色顯示，每種顏色都代表乘客要到的目的地距離。

第二步：



當乘客上車後，畫面上方便會出現一個綠色箭咀，這個箭咀着的方向就是乘客要到的目的地方，不過它不是指着應該走的路，它指的只是目的地方向，玩家只可看着箭咀的方向去目的地。

第三步：



確立目的地後便開始起行，遊戲中除了道路可以行走外亦有很多地方可以駛進去令路程縮短，如公園或停車場等，總之就是要用最短路程將乘客送抵目的地。

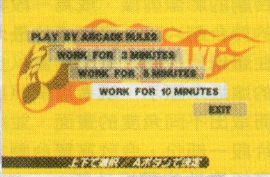
第四步：



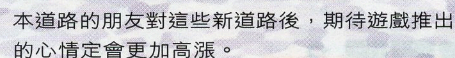
將乘客送到目的地後，當然就是去尋找下一位乘客。

遊戲模式





DC版《CRAZY TAXI》的遊戲模式有四個，名稱分別是「PLAY BY ARCADE RULES」、「WORK FOR 3 MINUTES」、「WORK FOR 5 MINUTES」、「WORK FOR 10 MINUTES」，大家看名稱便知道這四個模式其實是由一躝模式變化而成，不同的只是遊戲時間長短而已。



DC版新元素

既然是移植版本，本身的街機模式必定不會缺少，更加少不了DC版獨有的原創要素，現在就來介紹一下DC版的《CRAZY TAXI》新加進原創要素。

全新道路



除了街機版的道路外，廠方在DC版中增加了數條全新道路，這些賽道全都有它獨特風格，例如會有開合的巨型吊橋，亦會有在地底下見到地下鐵路的道路，相信玩慣了街機版本道路的朋友對這些新道路後，期待遊戲推出的心情定會更加高漲。

新元素「CRAZY BOX」

遊戲在DC版中增加了一種叫「CRAZY BOX」的新元素，內裏其實是一些很考玩者技術的迷你遊戲，每種迷你遊戲的玩法都是以破記錄為主要目標，以下是部份迷你遊戲的介紹。



CRAZY JUMP



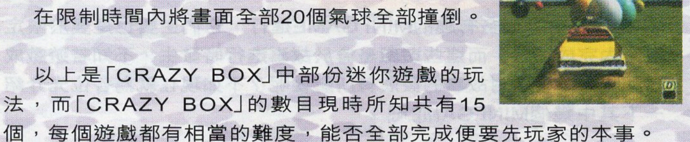
在一定距離路面高速行走後在末段衝出去，飛出距離越遠記錄便越高。

CRAZY FLAG



在限制時間內將路上所有旗子全部撞跌。

CRAZY BALLOONS



在限制時間內將畫面全部20個氣球全部撞倒。

以上是「CRAZY BOX」中部份迷你遊戲的玩法，而「CRAZY BOX」的數目現時所知共有15個，每個遊戲都有相當的難度，能否全部完成便要先玩家的本事。

TEXT BY隨風

ROOMMANIA#203

DC
發售商：SEGA　發售日：1月27日
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
記憶體：11 BLOCKS
SLR /MEM

今次做青少年呀？生活要有規律才行喲！—



遊戲由2002年1月開始，一共玩一年。遊戲目的的主要是操作名叫尼諸的大學生，設定他的生活起居，而且亦要盡量令他的生活變得多采多姿。請玩者先幫尼諸定個時間表吧！日期，時間，活動全都由玩者所決定，而且亦有很多活動可以選擇，例如玩電腦，看書，遊樂等。另外，每到一段時間電腦會告訴你尼諸的生活夠不夠規律。另外，玩者亦可以除時更加時間表，以作出更好的指示，要加油喲。







把平凡變成不平凡？—



你有沒有想過，家中會住著一個神？這間房屋中就有一個了。遊戲的主角尼諸．特依克爾（ネジタイヘイ）是一個很平凡的大學生，剛好住進一間有神的房屋，他的第六感又強烈，因此感覺到常常被人注視。而玩者就擔任神的角色，為尼諸沈悶的生活加添新色彩。到底，尼諸的生活會出現什麼變化呢？

平時有什麼好玩？—

平時即使尼諸在家中，玩者除了可以觀看他的動靜之外，亦可在有限時間內介入尼諸的生活。畫面會出現幾種小圖示，上方有一個數字，代表玩者可以自由移動的時間，左下角是尼諸的活動表。另外有一個指標讓玩者移動，當玩者以指標選擇某一讓物品就會出現它的基本介紹，而且亦可以對該物品作出指令。而玩者的行動亦會影響到尼諸的情緒。



人當然會有情緒．．．—



當尼諸在家的時間，右上角的娃娃圖代表尼諸現在的心情，紅色代表生氣，白色代表平常，而藍色則是害怕。另外娃娃圖示上除了有一個娃娃之外，還有背景。當背景是晴天就代表尼諸快樂，反之陰天則是傷心。尼諸亦有很多不同的表情，例如生氣、吃驚等，十分有趣，而且亦做得很精美。

把他嚇個半死！—

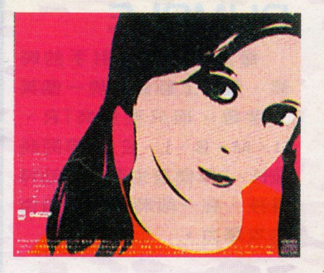
每一日尼諸會離開房屋兩次，當尼諸離開房屋上學的時候，玩者可以把家中的物品移位，或把電源開啟，總之把房屋大搗亂！看看尼諸回家後看到家中的「盛況」，會有什麼表情出現？另外，除了可以搗蛋之外，亦可以看看尼諸的日記，了解一下他的內心世界。另外，每次亦有時間限制，在有限的時間中盡情地做喜歡的事（破壞）吧！





一生最大目標：與佳人白頭偕老—

尼諸的鄰居除了他的優等生朋友高橋之外，還有一位美麗的女子。而尼諸明顯地對隔壁的美女抱感，此時，玩者就要幫助尼諸結識、追求此女孩了。只是尼諸可不可以抱得美人歸就不得而知了。順帶一提，在現實中，有一隻CD是由這角色的配音員主唱，玩者有興趣嗎？



TEXT：MARKS



製造商：SEGA
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：GD-ROM
SPT/MEM/對應ACRADE STICK

READY 2 RUMBLE BOXING

レディ・トゥ・ランブル・ボクシング ～打ち込め笑いのメガトンパンチ!!～

搞笑打拳兩齊全

在美版推出的數月後，SEGA終於將這個極度搞笑的拳擊遊戲帶到日版Dreamcast上，讓愛好動作遊戲的大家得到一個不錯的選擇。當中有不斷向上挑戰的ARCADE以及育成最強拳手的CHAMPIONSHIP兩大模式，使玩者可以從中得到非常刺激的拳擊比賽。

READY 2 RUMBLE BOXING~揍他吧!搞笑MEGATON PUNCH!!

CHAMPIONSHIP

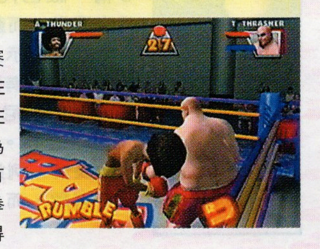
除了街機模式之外，遊戲中還準備了一個可以讓玩者育成心目中的拳擊手的CHAMPIONSHIP模式。當中可以利用SPEED TRAINING、SWAY TRAINING等不同的訓練項目，將平平無奇的拳擊手訓練成冠軍拳手。不但可以挑戰最強拳手，而且亦可與朋友訓練的拳手進行對戰。





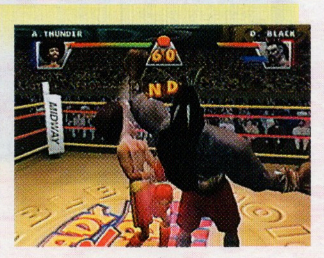
1.拳賽

在CHAMPIONSHIP MODE的拳賽可以分成以拳手排名而戰的TITLE MATCH，以及獎金而戰的PRIZE MATCH兩種。TITLE MATCH可分為金、銀、銅三級，而每個級別則會有十個RANKING。每當擊倒對方後，拳手就會上升一個RANKING，直至取得冠軍寶座為止，而每場獎金會定為$2000。PRIZE MATCH基本獎金與TITLE MATCH同樣，不過可以將自己的獎金加入賽事內，使賽後取得的獎金增加，但打輸則血本無歸。



2.訓練

想令拳手可以在拳賽中勝出，就要進行不同的訓練項目令本身能力提升。遊戲中共有七項訓練，它們不但效果不同，而費用亦會不同。當中最大效果就是舉重，提升POWER之餘，亦可提升耐力和速度。



3.隱藏

在不斷挑戰之下，使用角色就會遇上越來越強的對手，而當中則會有些隱藏人物。在GOLD級最後一場賽事，更會遇上擁有不死身的D.BLACK。每當玩者完成每個級別的賽事時，可使用的拳手就會增加一個。



RUMBLE

每當玩者重擊對手的時候，畫面上都會出現一個英文字母，而只要集齊「R、U、M、B、L、E」，再同時按R、L掣便產生畫面中的特殊技，在一段時間加強角色的攻擊力。



一擊打暈你

在《READY 2 RUMBLE》裏，有點不同的地方就是加入了一種叫「RUMBLE」的特殊技，而且再加上每個角色都會有不同的必殺技，如AFRO THUNDER的UPTEMPO，和BUTCHER BROWN的SCRAPE THE GUTTER等等，這樣便能夠令對方得到致命的一擊。



必殺技

在遊戲中，每個角色都會準備了一招必殺技。每招必殺技不但出拳不同，而且按掣方式亦有不同。當必殺技擊中對方時，對方很難在途中回避的。





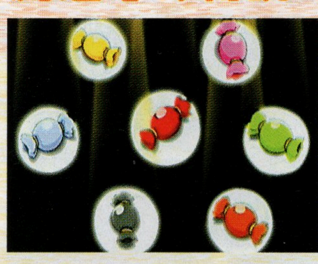
RAINBOW COTTON

小魔女Polygon化！

DC
製造商：Success
售價：5800日圓　發售日：發售中(1月20日)
容量：GD-ROM　記憶：4 Blocks
STG / MEM / 對應VGA Box

一直以來，《Cotton》都是個頗受歡迎的射擊遊戲，而在不同的遊戲機上亦推出過不少《Cotton》的不同版本。但是除了MD的立體版《Cotton Panorama》外，始終離不開那最基本的橫向射擊，而在DC強力的多邊形機能下，《Cotton》再次搖身一變，成為一個全多邊形製作的立體射擊遊戲！

為追尋「傳說的Willow」下落出發



在《Cotton》的世界裡，存在著一種名為「Willow」的東西，雖然它外表像我們吃的糖果，但其實「Willow」是擁有魔法力量的高級美食，而有七類色彩的「Willow」，根據不同的顏色會有不同的效果。

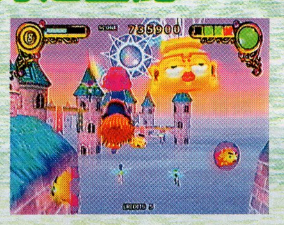
在妖精之國裡有一座稱為「拉莎城」的地方，據說那裡藏著一顆「傳說的Willow」，而城的四周則長滿了製造Willow的材料，因此亦出現了四個生產Willow的小鎮，它們都是被結界所保護著的。但是惡魔相信「傳說的Willow」會擁有比一般Willow更加神奇的力量，為了得到那些力量，竟然攻佔了那四個生產Willow的小鎮及拉莎城！

妖精之國的女王得知此事之後，便找來了所有妖精商量打退魔物的方法。其中一名妖精「Silk」想到找魔法師幫助，更想到找一流的魔法師「Cotton」出手！但是那個充滿缺陷的小魔女，又有什麼方法令她願意去打退惡魔呢？Silk知道Cotton是個愛Willow如命的小魔女，當然是有辦法令她去出手打魔物啦！於是這對拍檔又再次展開新的冒險……





運用魔法及增加能力是重點！



基本上敵人是一樣，但會隨著版數的推進而變強起來，因此增加Cotton的能力也是必要的。然而怎樣增加Cotton的能力？有兩個方法，一是不斷的打倒敵人，一是救出妖精及取得寶物。

Level Up





畫面的左上方有一個計，是表示Cotton一般攻擊(Shot)的能力的，當打倒敵人及從寶箱(アイタタ)取得黃色水晶便會獲得經驗值，累積到一定程度便會加一級。最多可增加至8級，而第8級時經驗值會開始下降，若不打倒敵人的話，一段時間後便會回到第7級。

妖精及魔法的關係





基本上隨Cotton的妖精只有Silk一個，但是當打倒困住妖精的アイタタ時，便可增加妖精，最多可達5隻。妖精有兩個主要用途，一是主動攻擊，一是妖精魔法。兩者都是要先按實A鈕，當Cotton身邊出現閃光，妖精繞著她轉時，放開A鈕妖精們便會衝向敵人，按B鈕便會使出妖精魔法，擅用妖精魔法會比使用一般更有效的打倒敵人及保護Cotton，是一定要懂得掌握的。

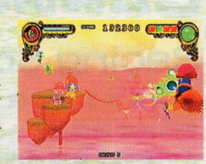
首4關一氣介紹

【月之町 Bellcour】



是給予玩者實習整個系統的一版，敵人的數目及攻擊都不算太激烈。前段村莊部分十分狹窄，進行攻擊及回避都有一定的困難，雖然撞到牆壁彈開可減少中彈的機會，但由於當時處於無法操作的狀態也令到攻擊無法進行。中段是一條火車路，一邊的路軌會出現載滿魔物的火車，而另一邊會有魔物乘手搖車進行攻擊，此外兩邊的建築物及橋的兩旁也會有魔物出手。後段是一個大湖，魔物會坐在船上攻擊，但由於攻擊前會跳起，所以較難打中。

【風之町 Sunmuumu】



整個鎮都是浮在空中的，所以大部分時候下面是一片雲海。初段的村莊及峽谷與之前的難度相若，不難應付。而峽谷後的天空上會遇上數艘飛空艇的攻擊，由於那些豬頭飛彈有追蹤能力，一不小心便會被打倒。後段全都是處於空中，雖然沒有地面的攻擊，但敵人的攻擊也因此而猛烈了，要小心應付。

【泡之町 Micaleica】



處於水中的鎮，所以不少敵人都是怕雷電魔法的。最初村莊的部分只要小心會放花瓣的敵人及末段的砲台群便可，神殿裡由於地方狹窄，一個不留神便會被藏身畫面邊緣的敵人攻擊得手。神殿裡面會有一名中Boss，攻擊力頗高，不過只要小心其攻擊便不難對付。

【花之町 Felcunon】



雖然說是花之町，但是前半大部分地方都是山洞，除了小心敵人在牆壁攻擊外，也要小心地面噴出來的蒸氣。中段是一個熔岩洞穴，當中的中Boss攻擊的速度很快及範圍很廣，不可掉以輕心。後段便是一片大草原及小鎮，敵人的數目增加了不少，不過只要留意敵人吐出的火球也不是太大問題。

TEXT：NEMESIS-T00

TYPE-S（暫名）



SQUARE 首隻 PS2 遊戲

PS的主要功臣之一SQUARE，終於公佈她首隻PS2作品《TYPE-S》。在PS2的強大機能下，畫面質素非常之高，加上設有不少真實的賽道及賽車，絕對不會比其他PS2的賽車遊戲遜色。

極度逼真畫面

如果各位有看過PS2的《GRAN TURISMO 2000》或《RIDGE RACER V》的開發中畫面相信也會覺得畫面已非常逼真，至於《TYPE-S》又如何呢？就現時已公開的畫面看，其畫面絕對不會比這兩隻遊戲遜色。除此之外，遊戲更會利用PS2的強大機能將車的實際舉動完全重現，而光源除了在車身上反射外，更會出現光源折射時所出現的自然現象如彩虹，務求令畫面更加逼真。





■極度逼真的畫面

只會在《TYPE-S》出現的真實賽道

有些賽車遊戲會有部份賽道以真實名字出現，《TYPE-S》亦不例外。這遊戲中的真實賽道正是著名的築波賽道及鈴鹿賽道！而其中的築波賽道更只會在這遊戲中出現，當然除了名字外，賽道的構造如路面起伏等均是和真正的賽道無分別，這可說是賽車迷的喜訊。

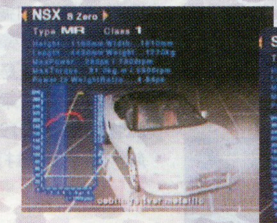


■ 究竟這是築波賽道的相片還是遊戲畫面？

人氣名車登場

除了賽道外，賽車遊戲怎可缺少車呢？暫時已公開的車雖然只有六部日本車，但它們全是各位賽車迷熟悉的車廠如HONDA、三菱、SUBARU等等的產品，當然全部以實名登場，而外觀、內裝甚至性能也和實車完全一樣，以下便是它們的圖片。









已公開的模式介紹

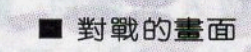
Racing School Mode

這是練習用的模式，和同類型遊戲不同，這模式的賽道上會顯示出其最理想的行走路線。那麼要處理一些彎急路窄的麻煩賽道已不再困難，可說十分照顧初玩者。

■ 依著地上的線行駛

2Player's Mode

同類遊戲不可欠缺的模式，已知的進行方法只有上下分割畫面一種，畫面雖然狹窄了一點，但質素不減。

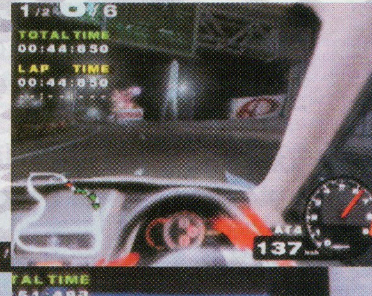




■ 對戰的畫面

與別不同的 Driver's Eye 視點

顧名思義，這個視點會像司機的視界般可以看見車的內裝。雖然部份賽車遊戲也有類似的視點，但《TYPE-S》的Driver's Eye視點卻有點不同，這裡的每輛車的內裝也有明顯分別。以下的是S2000、ALTEZZA及SKYLINE這三輛車的Driver's Eye視點，各位能否看出它們有甚麼不同呢？







TEXT BY隨風

PS2	
發售商：SOFTWARE	
發售日：預定春天	
售價：未定	容量：CD-ROM
RPG MEM	

エヴァアグレイス EVERGRACE

像真實一樣的精緻

點都要講講故事背景‧‧‧—

這一個遊戲，在很久很久以前就被消滅了的利野比(エ·デイソベリ)帝國上展開。故事的主角被父母的仇人追殺，因而逃到一個森林中，怎料，主角竟然迷失在過去的世界裡、利野比帝國中。而主角為了找出一出生就跟隨他的右手的印記—「咀咒之烙印」的秘密，決心在異世界冒險。

細緻的畫面只因PS2的關係？！—

起初公佈是PS作品的《EVERGR ACE》，改成PS2後作出了不少改變，最明顯的更改莫過於畫面的質數。除了精緻的畫面外，連角色的動作亦十分自然，像影子會跟著太陽的位置而改變，而頭髮亦會依風向而飄動。



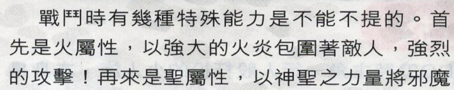
武器魔石皆重要—



角色的能力值及所使用的魔法會因應所裝備的武器及魔石而作改變，換言之假如角色的裝備不同的魔石，就會有某些魔法不能使用。另外，不同屬性的魔石也會因角色的派系而產生共鳴，從而把角色的特殊能力引發出來。還有一種叫做「パルミラ」的道具，是由龍之碎片及武器所合成的魔法武器。最後，角色的樣貌會因為武器的裝備而有所改變，到最後還會有一個評價來評鑑玩者的衣著，修理費用會因應鑑定人對服裝的評價而有所更改。



激烈的戰鬥場面—



戰鬥時有幾種特殊能力是不能不提的。首先是火屬性，以強大的火炎包圍著敵人，強烈的攻擊！再來是聖屬性，以神聖之力量將邪魔打倒，可以一次對敵人作出全體攻擊。最後是水屬性，把水結成無數的冰塊來攻擊敵人。另外，玩者在戰鬥時應該看到畫面右下方有一個「?/?」的東西，其實這是出必殺技的回合數目，當玩者打敗敵人後該回合數就會增加1回合。





男女有別，你知道嗎？—

不論現實還是遊戲，男性與女性一樣有著很大的分別。因此裝備道具時一定要留意這點。另外兩位角色的屬性也是不同，大家都知道屬性是會互相相剋的，因此假如各位為他們裝備了不適合的道具，有可能會弄巧成拙的。而且，兩個角色各有自己的性格，令玩者更有投入感。

主角之介紹—

除了先前的公佈的男主角外，現在還多了一個女性角色可以使用，現在先來介紹一下吧！





安特蘭盧度(ユテラルド)：使用他比較適合作近距離攻擊，另外比較擅長防禦魔法系的攻擊，屬於物理防禦系。

素雅露亞米(シャルアミ)：因為武器是使用槍及弓等的道具，適合作遠距離的攻擊，不過攻擊力較低。另外她屬於魔法防禦系，因此擅用魔法補充體力。

Text by 打DQ大的阜林三郎

DRAGON QUEST VII 伊甸的戰士們

怪　物　圖　鑑



製造商：ENIX　售價：7800日圓
發售日：未定　容量：CD-ROM x 2
記憶：未定
RPG / MEM

怪物大檢閱

上次為大家介紹了一些在遊戲中會出現的職業及人物之後，今次為大家一口氣介紹34種在遊戲中出現的新怪物，以及一個在《DQ7》復活的系統——移民系統。

茄子怪



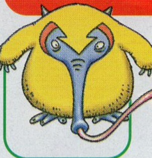
外表就如名字一般，是一個茄子的樣子，不過有眼睛、觸手及腳。從外形推斷屬植物系的怪物，相信是居於樹林或草原等地方。而攻擊方面，相信本身的攻擊力不太高，但是會有「香甜氣息」(令人睡著的氣體)的特殊攻擊。

豆釘族



像《DQ3》時主角一行人般打扮的小人族，本身是居於草原或森林中，類似妖精的生物。是以集團形式出現的敵人，而攻擊方面會用上與其外形相符的手法，雖然勇者及戰士看來不會太強的樣子，不過魔法師及僧侶的魔法攻擊是不容忽視的。

長舌鼠



外形很像食蟻獸，擁有長長的咀及舌頭的怪物。體形雖然細小，但是能夠把其舌頭當作鞭子般向獵物攻擊，對冒險者有一定的威脅存在。

神奇蛋

在蛋的裂痕中露出一張臉的小怪物。雖然外型小，但由於沒有手腳的關係，除了用身體撞向對手外(以卵擊石？)，也可能會懂得使用魔法也不定。

豬臉惡魔

惡魔族的新成員，臉龐像豬的牠是個初期不易應付的對手。懂得群體攻擊之餘，單體的攻擊也不是好惹的，除了手上的三叉外，口裡還可能會吐出東西攻擊啊……

蠍螳螂



外表是蠍子與螳螂混合的古怪生物，是擅於集體出沒，經常一起襲擊獵物的怪物。前方兩爪頗為鋒利，一般皮製的防具可能抵擋不住，持有四隻腳速度也不會慢到那裡。而看來名字及外形上像蠍子的關係，擁有強烈的毒性也有可能。

火青蛙



有翅膀的青蛙，除了會在空中攻擊外，還會噴火。不過始終是青蛙的關係，就算是不會噴火，面對冷凍系的攻擊也是十分之弱。

草馬騎士



由老騎士的靈魂轉化而成的魔物，看來對人類會有著頗深的敵意存在。而騎的馬也不是真馬，是由稻草紮成的馬魔物化而成。雖然如此，但是在老兵的熟練技巧下，不論騎術或者矛槍的運用也是超一流的水平，小心一個不留神會帶來重大的損傷。

雷電鼠



Sxnic與比x超的混合體？擁有可愛面孔的針鼠，能夠召來雷電集合全身，再一氣放出電擊對手。看來身上那些針刺除了集電之用外，也有著避雷針的效果吧？

煙壺



擁有意識的壺，表面及後面都有一張面孔，看來可能會兩張臉合作攻擊，或者兩張面有各自不同的攻擊手法也說不定。分類來說與詛咒之燈相類，看來也可能會懂得使用魔法。

Sheepduck



頭與身體是鴨，而角及腳部是羊的混合型生物。除了巨大的喙及角能作出攻擊外，被其強而有力的腳踢中一腳的話，也不會太過好受。

蟹男



有著人類與蟹兩種特徵的魔物。作為一頭蟹，最大的武器當然是右手的大鉗了，那大型的鉗看來攻擊力也不弱。另外相信會是出沒於沙灘或海邊一類的地方(但軍隊蟹為何會在沙漠出現？)，擁有非常堅固的外殼，所以防守力很高，加上防禦魔法的話將會是難纏的傢伙。

毒毛蟲



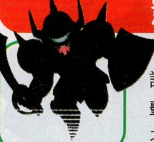
雖然是一條毛毛蟲，但是身體卻有人類般的大小，堅固的外殼之餘，全身更佈滿了針刺，還有放毒這一點令牠對於一般的冒險者是個非常大的威脅。

Dark Dwarf



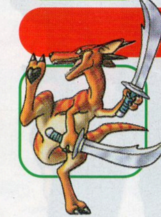
原是居於森林深處的多華夫族，不過為免家園受到襲擊，所以裝備了盔甲及大型的斧頭，在村莊附近出沒以防止入侵者。

影子騎士

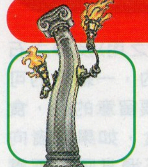


外表是個騎士樣子的影子族一員。除了外表能夠讓對手懼怕之外，物體的形態更可隨時改變來進行攻擊，若與同族的魔物一樣懂得魔法的話，將會是一個不可忽視的魔物。

Hell Jumper



手持雙刀的袋鼠，擅長利用其粗壯的雙腿跳到對手頭上攻擊。不只是雙刀，就算是跳起一腳踢過來，所帶來的傷害也非同小可。



雪蝙蝠

居於寒冷國家的蝙蝠，為了適應當地的氣候而進化出一副強韌的肉體。除了不怕冰雪系的攻擊外，其強韌的肉體亦帶來了不俗的攻擊力。



Entasis Man

由神殿一類建築物中的凸肚狀石柱變成的魔物。雖然是石製但十分柔軟的樣子，能夠直接攻擊敵人之餘，看它的樣子相信會出其不意的使出魔法攻擊。像會動的石像及食人箱一樣，擅長偽裝讓冒險者不自覺的走近再加以攻擊。



夜之盜賊

在面罩下面掩蓋不了那副凶惡的樣子。雖然肩上的袋裝滿了各種偷回來的東西，但是危急的時候會整個袋打向敵人，或者把裡面的東西拿出來擲向敵人。此外為了逃脫，會是個速度很快的傢伙。



Killer Stalker

確認了獵物便會窮追不捨的魔物。居於黑暗的地方，因此手上常有一盞油燈，除了用來追蹤獵物外，也可用來看清獵物，再利用藏於背後的刀攻擊。



貓魔道

懂得使用咒文的貓型魔物。能被稱為魔道，肯定的是有一定的頭腦，此外還會使用強力的咒文，再加上本身的速度，絕對是個要注意的敵人！



布格迪

看外表非常笨重的樣子，不過單靠背上那三對翅膀便可在空中浮動，相信不會如外表般重。但是那血盆大口及四條非常粗壯的腿，由空中攻擊下來也不是好惹的！



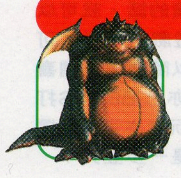
空之獵人

利用三隻貓頭鷹把自己吊到半空的獵人。雖然能夠從空中射箭下來確是一種威脅，但是看過他攻擊的樣子是，發覺吊著他的三隻貓頭鷹不是太可靠……



Baby Cloud

看似是沒有脊骨，非常之柔軟的魔物。不過別被牠這副外表所騙倒，當牠以其身軀快速地打擊過來時卻是非常的痛的啊！



地獄的小丑

來自地獄的表演者。雖然所做的，都是在暗黑世界裡常見的技藝，但是對冒險者來說，這些由手上那些神秘眼球弄出來的技藝卻是一個惡夢！

Gigant Dragon

體形龐大的龍族，明顯地是力量型的魔物。單單是那對粗壯而長的手臂已是肉搏戰的高手，加上會叩打地面，還有噴火、爪擊的多種攻擊，就連經驗豐富的冒險者也可能陷入苦戰。



登比拿莫超

手持彎刀的牠，看似是隻行動笨拙的傢伙。其實是剛好相反，是頭身手敏捷，趁對手不覺時突然拔刀攻擊的可怕魔物。



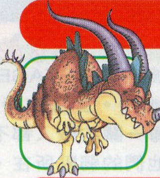
野蠻人

四個字形容：人間凶器！發狂的時候會不顧一切的攻擊，怎樣也阻止不了。還有就是手上的雙頭斧除了可以直接攻擊之外，還可以附上火炎，增加了攻擊的方法及傷害，是比狂戰士（食人族）更加可怕的敵人！



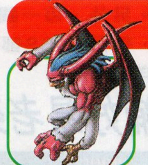
Devil Anker

擁有邪惡意識的鐵球，身體任何一部分都可用作攻擊之用。由於是用鐵製的關係，防禦力無疑是十分之高，相信一般的武器是傷不了的。不過亦因為這個原因，可能用上雷電系的攻擊會有不錯的效果。



Hell Jurassic

恐龍形的魔物，全身佈滿可作攻擊的硬鱗片，還有頭上的三隻及尾巴的四隻角，已經表現了充滿攻擊力。再加上發達的後肢及尾巴，遇上牠可能比遇上真正的恐龍更加可怕。



Flying Devil

單看牠的外形，那種久經鍛練的身軀，還有那巨大的翅膀，表現出絕非一般等閑的惡魔族成員。加上那副老謀深算的面孔，可以肯定的是不論在一般攻擊或者是咒文攻擊，都屬於強者級數的魔物。



Shield Orge

雙手持盾的巨人，兩盾除了可合起來進行完全的防守，也可用作支撐之用，再利用雙腳向對方攻擊。完全表現了攻守一體的強力魔物，遇上牠冒險者只好怨自己倒楣了。



Wing Tiger

外表是一頭老虎，背部還長有翅膀。利用這一個優勢，能夠輕易繞到獵物的背後偷襲，令對手防不勝防。加上能在空中進行攻擊，見到牠是戰是逃絕對是性命猶關的決定！





Nuu Devil

體形巨大的猛獸，站在面前已可說是無路可逃，再加上牠會衝撞過來及站起來攻擊。沒有足夠的能力的話，面對牠的話可說是毫無勝算。

移民系統復活





相信不少朋友對這個看似是新系統的「移民系統」感到陌生，就讓筆者在這裡解釋一下。這個系統本身是源自《DQ3》的隱藏村莊，那裡有一個希望建築新鎮的村長，只要為他帶來一名商人，那商人便會留下來為他建設村莊。而「移民系統」本身的基本形態就是來自這裡，在世界的某個地方裡，會有一名渴望建立村莊的老人。當主角們遇上了這個人物後，便可在之前或之後所到過的村莊，找到一些希望離開村莊的村民。那時便可把他們帶到老人那裡，讓他們與老人一起建立村莊。而與《DQ3》不同的是，村莊的規模會根據玩者找來的人物數量而增加。根據堀井表示，這個系統出現的目的與《DQ3》時是相同的，在於讓玩者能夠在村莊中獲得一些特別的武器、道具及小徽章。







TEXT BY隨風

RESCUE SHOOT BUBIBO

可愛小寶陪你過新年！





發售商：NAMCO　發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
STG/MEM/對應閃光槍

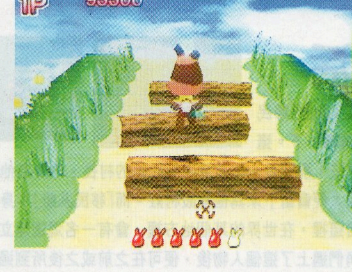
好可愛既槍GAME呀！－

以前出過幾隻大受歡迎的槍GAME的NAMCO又有新GAME，不過今次唔係玩MINE GAME，而是用故事形式來玩。主角阿寶(ぼー)本來是王子，不過因為被人推落山崖而失去記憶，只隱約記得自己是某國的王子。於是阿寶便開始了他的找尋記憶之旅，玩者就負責一路上保護他的安全。

呼！碰！小心中彈呀！－



話明係槍GAME，又點少得支槍呢？不過，用手掣一樣可以玩，沒有槍的玩者也可以跟阿寶一起冒險。今次遊戲就比較特別，因為玩者不是扮演主角阿寶，而是做阿寶的守護神，一路上幫阿寶打退敵人。不過玩者亦不是完全不能左右阿寶的前進，因為打阿寶的頭可令他跌倒以避過一些陷阱，而打他的腳則可以令他加快速度或跳起。有一點大可放心，玩者的攻擊並不會對阿寶做成傷害。



到底有什麼敵人先？－

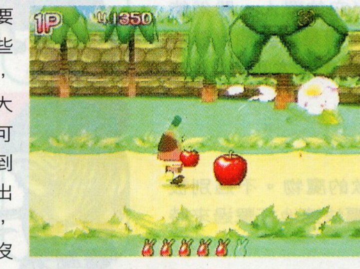


遊戲有四個STAGE，每一個STAGE都有幾個地方。冒險的時候當然會有很多敵人啦，每一關的敵人都不同，不過只要玩者掌握到他們的弱點所在，便能很容易就把他們打倒。另外，每一關最後就會有一個BOSS出現，每個BOSS都有其弱點，等一下會為大家詳細講解。

唔補好易老架－



阿寶的生命力此終有限，因此玩者要打些食物給他補充能源。在路途上玩者會看見很多花花草草，玩者只要打那些花草，就很大機會可以打到水果出來了，即是沒有物在品裡面，亦可以加分數。而入面有可能會有的物品包括士多啤梨(加一點生命力)，蘋果(加二點生命力)，蜜瓜(加三點生命力)，西瓜(加五點生命力)，毒菇(減一點生命力)，子彈(可作特殊攻擊之用)及夢之石(10顆小寶石會變成一顆大的，一顆大的可加一點生命力)。不過有一點要留意的是，食物一定要由阿寶自己拾才能食，如果玩者向食物開槍便只能得到分數。不過當阿寶不需要加能源時，由玩者打食物會比較好，因為可以得到較高的分數。





你可以得到幾多分呀？－



每一關完成後除了有可愛的小白免交代劇情外，亦會有一個評分表，評評玩者這一關的表現如何。除了有評語外，亦會出一個玩者的槍法、打倒多少敵人等的評分表。另外，在下一關開始時，亦會有一段動畫交代劇情。不過，看不看劇情其實對玩的時候沒有太大影響，只不過是不知道遊戲的內容而已，因此看不看就隨玩者決定了。



點解好似冇得SAVE．．．－



玩者在冒險的時候是不能SAVE的，不過並不代表這遊戲不能SAVE。當阿寶死亡後，遊戲會問玩者繼不繼續，如果玩者選擇不繼續的話，就可以選擇SAVE了。玩者再開始遊戲時，除了可以選擇由頭開始之外，亦可以隨便選一關喜歡的來開始(當然要有SAVE亦已把BOSS打敗了才可以選擇啦)。另外，玩者亦可以選擇難易度，玩者想慢慢進步還是一步登天？



教你點樣打BOSS！－

之前都提過每個BOSS都有其弱點，只要知道他們的弱點就可以輕易地取得勝利。因此現在就講解一下頭兩STAGE的BOSS特性及其弱點。

第一STAGE第一關－



這一關的BOSS十分容易對付，他會躲在三支大炮後並發射炮彈，而玩者只需把他的炮彈打回去。不過如果阿寶被打中的話，身上的夢之石是會掉出來的，這時候BOSS會出來跟玩者搶，玩者要盡快把跌落的寶石拾起。

第一STAGR第二關－



今次的BOSS是一隻紅色的狐狸，另外還有許多藍色狐狸跟他一起攻擊玩者。玩者只要把火力集中對付紅色狐狸。不過亦要小心藍色狐狸攻擊阿寶。由此最好的方法是一開始便把藍色狐狸全部打倒，只得紅色狐狸一人的時候就不斷向他作出攻擊，很快地便把他收拾。

第一STAGR第三關－

這一關的BOSS是一隻水怪，他除了在坐在阿寶身上還會把手上的魚飛出以攻擊阿寶。玩者主要攻擊水怪肚子上的交叉並把他



打進水中，因為這樣可以一次減去水怪很多的能源。另外，附近還有很多樹，玩者可以把樹上的蘋果打下來幫阿寶補充體力。

第二STAGR第一關－

雖然BOSS是一條龍，不過要擔心的不是他，而是水中的石塊。玩者除了需要攻擊龍之外，還要控制阿寶左右移動，不能讓他撞上石塊。幸好，水中有很多蘋果，玩者大可把阿寶移去吃點蘋果補充體力。而龍的弱點在頭部，攻擊頭部所減去的能源會比攻擊其他地方比較多。

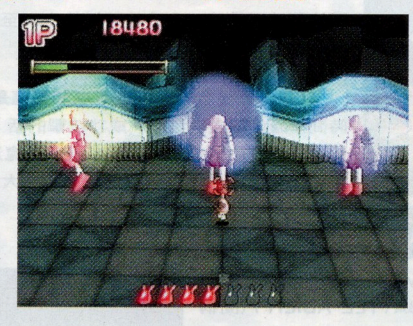


第二STAGR第二關－



好大隻紙鳶呀！這隻充滿日式風味的紙鳶會不斷對著阿寶放煙花，而玩者只要不斷把煙花打回去，跟第一STAGE很像，分別只是這一關的BOSS放完煙花後會四處走不會站定定的給玩者攻擊。

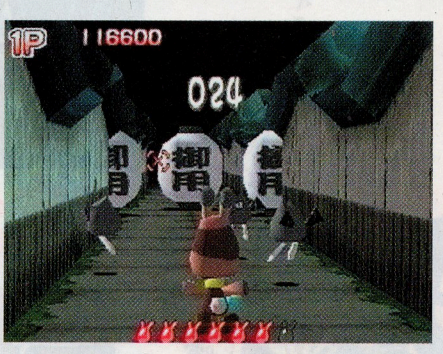
第二STAGR第三關－



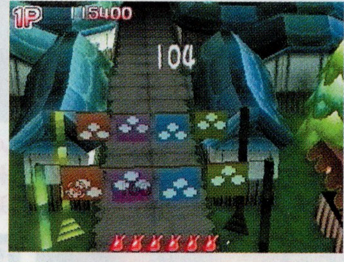
今次這個BOSS是一個分身怪魔，不過要找出那個是真身不是難事，因為顏色不同，白色那個才是真身。另外，這個BOSS要打兩次，不過第二次很容易，只要在他移動後立即攻擊他。不過移動中的攻擊對他是不能起任何作用。

最後要注要的事－

雖然大部份情況下阿寶有自己移動，不過有時候是需要由玩者來決定很那條路的，如



果不小心選錯了就會失去生命。例如第二STAGR中其中有一關是玩迷宮，玩

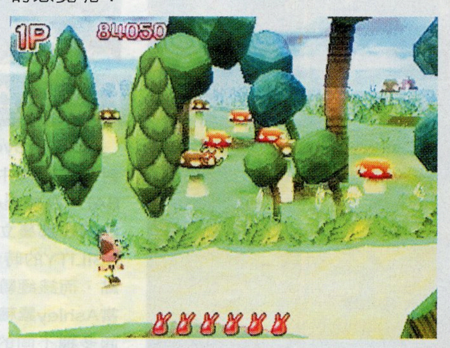


者需要在有限時間內完成，而且每一部也要選擇道路，其中一條錯了就會死亡。不過只要細心留意就可以發現其實是有提示的，例如那一關只要選擇比較光亮的燈籠就可以了。

小小的評語－



現在的槍GAME也不算少，不過這隻遊戲亦算是一個突破。畢竟大部份遊戲都是十分緊張及比較嚴肅的，而這隻遊戲卻十分輕鬆可愛，由阿寶的冒險所帶出一連串的事件，緊張中又不失輕鬆的氣氛，難度亦不是太高。新年時玩玩也不錯，一點也不會有血腥的感覺呢！







解開被封印的戰鬥技術

PS
製造商：SQUARE
發售日：2月10日　售價：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCK
ARPG/MEM/對應DUAL STOCK





為了對付侵占Bardorba公爵府第的卡路多集團的Mullenkamp，所以隸屬王國議會的Valendia治安維持騎士團(簡稱VKP)便委派了身為RISK BREAKER的Ashley負責解決這事件。不過Ashley當見到教團的主謀者Sydney時，便給他逃走了，於是Ashley不斷追蹤Sydney到魔都「尼亞蒙迪」，而Ashley為了探索事件的真相便開始進入尼亞蒙迪中冒險。今次筆者將會為大家介紹一下這遊戲中的戰鬥技術—BATTLE ABILITY。

POWER UP





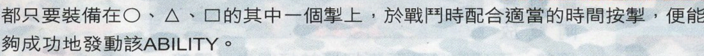
為了令ABILITY得到成長，所以HP、MP、攻擊力、防禦力以及知能等各種能力都需要得到提昇，而提昇能力的方法共有兩個。方法一：利用取得的秘藥來提昇特定的能力，它們都可以在魔都「尼亞蒙迪」內(MONSTER和寶箱)取來使用，不過由於它們本身是非常珍貴的道具，而且還要依靠幸運來取得，所以不可隨便使用。另外使用秘藥時，提升的點數是隨機決定的。方法二：將潛藏在迷宮的上級MONSTER打倒，就可得到BONUS來增加能力，不過BONUS數值都是沒有固定的，因為是由高速轉動的輪盤來決定。

BATTLE ABILITY





Ashley被封印了的戰鬥技術就是遊戲中的BATTLE ABILITY，而這些ABILITY裏可以攻擊(CHAIN)和防禦(DIFFENSE)兩種，其實所謂新ABILITY即是Ashley從被封印在記憶深處的ABILITY想回來。想回來的ABILITY都只要裝備在○、△、口的其中一個掣上，於戰鬥時配合適當的時間按掣，便能夠成功地發動該ABILITY。



CHAIN ABILITY



這是攻擊性的BATTLE ABILITY。在攻擊時，配合適當的時間按掣便能成功發動。當中的攻擊更追加傷害，例如毒、麻痺等各式各樣的異常狀態。由於必須裝備在○、△、口三個掣上，所以戰鬥中最多只可以使用三種ABILITY，不過這些ABILITY則可以連續使用，因此只需要按掣時間準確，分分鐘可以使出30至40次連續攻擊。

DEFFENCE ABILITY

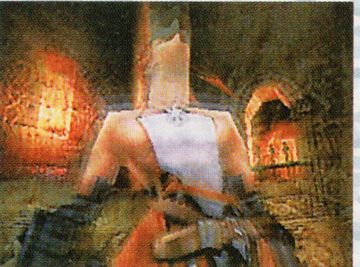


只要看看名字，就應該可以知道這是防禦性的BATTLE ABILITY。當受到敵人攻擊時按掣時間準確便能成功發動。成功按掣的話，不但可以將受到的傷害減輕，甚至把受到的傷害彈回給對方。當中更會有只能夠減低屬性魔法攻擊傷害的ABILITY存在，因此需要配合敵人的特性來使用，這樣生命受到威脅的危險性大大降低。

BREAK ABILITY

當見過Sydney之後，Ashley突然想起封印在記憶中的BATTLE ABILITY(簡稱BA)。在想起ABILITY的一瞬間，Ashley便能夠在那裏立即使用。Ashley每使用一次ABILITY的時候，BA的經驗值就是增加一點，而該經驗值會在設定畫面顯示出來。當Ashley累積一定數目的經驗值，便會想起多種不同的ABILITY，而且有攻擊和防禦，不過每次只能從中選擇一種。





Text by 阜林三郎

一個故事兩邊玩

PS	製造商：Netvillage 發售日：預定3月30日
	售價：6800 日圓 (限定版9800日圓)
	容量：CD-ROM x 3 記憶：未定
	AVG / MEM / 對應Dual Shock (震動)

由個人電腦移植至SS，再轉而移植到PS的AVG《EVE》系列，其最新作《EVE Zero》將於PS上推出，故事亦回到第一作《EVE bust error》之前。然而遊戲的著名系統「Multi Side System」仍然存在，所以故事亦會分開為「小次郎編」及「鞠奈編」兩個部分展開，在這裡為大家介紹一下故事初段的情節。



◆這插圖將會是限定版所用的包裝，好好認著啊！

看似簡單的失蹤事件



小次郎編的故事，是由一宗失蹤事件開始。整日在事務所悶得發慌的小次郎，接到來自友人攝影師柴田 茜的委託，調查一名少年，榊原真的行蹤。雖然表面上是一宗失蹤人口事件，但是小次郎的直覺認為事件並不如想像中簡單……作為事務所的實質負責人，小次郎接受了委託，並開始進行有關的調查。



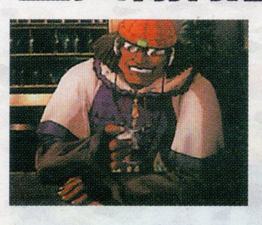
◆自由業攝影師．茜帶來的照片，究竟是單純的離家出走，還是誘拐？

最初以少年是離家出走為著眼點調查小次郎，展開了正式的調查。其一個前往調查的地方，是真的父親，仁科秀人的研究所，目的當然從父親口中打聽一些關於真的資料協助調查。那裡是一所私人經營的遺傳學研究所，充滿著近代的味道及清潔感，然而從仁科博士那裡得不到太多的資料，相信是父子分開多年的關係吧。



◆充滿現代感的建築，但給予人一種不寒而慄的感覺。

二人初段故事大公開





雖然所得的資料不多，但是既然來過研究所，調查一下關於研究所及仁科所長的背景也是有一點必要的，因此小次郎便找合作多時的情報提供者，格連幫忙。格連平日是一家酒吧的老闆，不過當小次郎找他搜集情報時，他的速度可說是一等一的。究竟小次郎會從他那裡得到多少的情報？對調查又有多少的幫助？

由於相片中有另一名少年與真一起，於是小次郎便到真所就讀的私立中學打探消息。那所中學的特色是，學生可隨意穿著便服或者校服上學。小次郎在那裡找到了那相片中與真一起的少年，他名叫坂本邦彥，是真的同學。而小次郎從他身上打探到關於真的父親，仁科博士的情報。

鞠奈編初探

另一名主角鞠奈，則是由調查一宗神秘的殺人事件開始，雖然鞠奈的任務成功率達到100%，但是當她深入調整的時候，不知不覺之間陷入了犯人所佈下的死胡同當中……由於鞠奈與彌生是朋友的關係，所以彌生也會於故事中登場，不過小次郎並不會直接的見面，作為另一名主角的他只會與鞠奈擦身而過。



◆鞠奈唯一信賴的男子——甲野本部長



◆與彌生在翻查電腦資料的鞠奈，彌生在鞠奈編也是一個重要角色呢



◆面對對托雅不利的傢伙，鞠奈的鐵拳制裁是當然出現的事了



◆受襲暈倒的托雅，對鞠奈的行動會否有影響？

神秘的空郵，小次郎的過去

為了整理一下整日所搜集得來的消息及情報，小次郎決定回家一趟，那裡是他與彌生同住的地方。回到家，小次郎收到一封空郵，當他打開來看時，被信件的內容嚇了一跳！究竟那信是由誰人寄出的？而內容跟小次郎又有什麼關係？另外故事推進的時候，會提及小次郎的過去，包括父母身亡的事，當中會出現一名對他影響深遠的人物，那是否彌生的父親——桂木源三郎？



TEXT：小璘

波洛古羅斯物語2
王子變成國王了

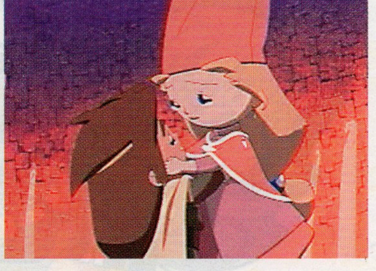
PS
製造商：SCEI
發售日：1月27日　售價：5800日圓
容量：CD-ROM×3 記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER



■「能夠在最後也能與你一起，我真的感到很幸福啊！」

本作的主題是「愛」？

由一班樣子可愛的角色擔任主角的童話故事式RPG遊戲《波洛古羅斯物語》，終於在上集推出了的3年後，亦即是今年的1月27日發售。經過多次冒險的皮亞多洛已吸收了不少人生經驗，並漸漸長大成人，亦是繼承波洛古羅斯皇國王位的時候了。然而，在這重大的時刻中，波洛古羅斯國將會發生危機，令這位即將上位的皮亞多洛王子又要展開冒險旅程了。



■皮亞多洛與娜露茜亞之間的愛情是本集的重點所在

而在本作中已經15歲的主角皮亞多洛王子，既然已有資格成為國王，那亦即表示他續漸變得成熟，是開始談戀愛的時候。與此同時，一直在與皮亞多洛王子一起冒險時，共渡不少同生共死時刻的森林的小魔女娜露茜亞亦已16歲，她在今集中她仍然與皮亞多洛王子一同冒險。究竟在這段出生入死的時候，娜露茜亞能否與皮亞多洛王子燃亮愛之火，並成為其皇妃呢？

新的冒險正式展開

要繼承職務重大的王位，相信少一點勇氣和經驗也不行，為了要試驗即將繼位的皮亞多洛，其父王巴奧樂就要他到王室專用的洞穴中進行試練，而他亦因此再次展開冒險旅。不過就在這時，一股邪惡勢力正蘊釀出來。身為美之神的曼爾菈為了變得更加美麗，其父親便將之變得好像蛇般以懲罰她；懷恨在心的曼爾菈便設法找出用來封印邪惡魔王巴魯巴朗的4塊石版，令其復活使她可以進行復仇計畫。於是，她就連同四名手下，下命要手下們誓要取得石版。幸好，皮亞多洛也知道曼爾菈的詭計，就是這樣，他為了要世界得到和平，便將曼爾菈擊倒了。

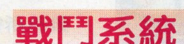
■外表好像蛇的曼爾菈十分可怕



■除了曼爾　與其手下外，還有什麼敵人出現呢？

■皮亞多洛要努力啊！

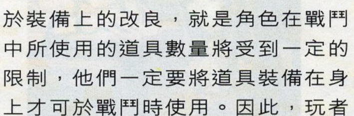
戰鬥系統



本作將會對戰鬥系統進行改進，務求能遊戲的有趣性提高；這次每位角色將會在能力柱下擁有時間器，他們會依照時間器的速度快慢來決定行動回數，所以「速度」這能力將會是角色其中一項重要的能力參照。除了要留意「速度」外，魔法亦是需要各位玩者去注意的；這次每位角色也能使出其獨有的魔法，而這些魔法將設有能力等級的提昇，若當角色達成一定條件的話，其魔法級數便會提昇。每提昇一次級數也會令這魔法的變化很大，當中除了會使魔法的威力增大外，亦會將其使用範圍擴大，令魔法越來越變得「好使好用」。



至於在戰鬥中同樣重要的東西——「道具」，於本集中亦作出了一些於裝備上的改良，就是角色在戰鬥中所使用的道具數量將受到一定的限制，他們一定要將道具裝備在身上才可於戰鬥時使用。因此，玩者一定要在戰鬥前看看角色有否帶備足夠的道具，否則若因為帶不夠道具而輸掉了就大事不妙了！





考腦筋的旅程

在這個冒險旅程中，皮亞多洛將會越過不少迷宮才能找到進行詭計的邪魔們。在迷宮內除了會有很多敵人出來阻止皮亞多洛外，當中的迷宮亦不會讓他輕易地通過，因為那裏有一些需要他去解開的謎團或是機關，若能將之解決的話便能找到出路，否則……就請各位繼續努力吧！



遊戲特色

以往的遊戲特色——「收集怪獸咭和紀念品」在今集中依然健在，玩者可以一邊進行故事中必需要的冒險旅程外，還可一邊收集詳列各怪獸的怪獸咭，而這次將會新增不少怪獸，所以各位要努力收集咭啊！另外，在紀念品方面，玩者可與上集一樣將取得來的物品用來作裝飾品用；此外，上集的記念品將可以放在本中繼續收藏，到時只要有上集的記錄就可收藏更多紀念品了。



TEXT BY隨風

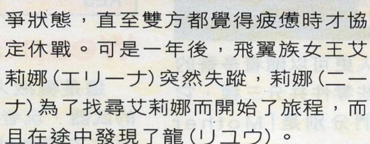
熱點新作

PS
發售商：CAPCOM
發售日：未定
售價：5800日圓　容量：未定
RPG MEM

ブレス オブ ファイア IV BREATH OF FIRE

BRAETH OF FIRE IV~不變的人
死而復生的「神皇」

故事的開端－



被海相隔的兩個大陸，西面的是「科安(フオウ)帝國」，而東面的則是「東側連合」。一直以來兩者都處於戰爭狀態，直至雙方都覺得疲憊時才協定休戰。可是一年後，飛翼族女王艾莉娜(エリーナ)突然失蹤，莉娜(ニーナ)為了找尋艾莉娜而開始了旅程，而且在途中發現了龍(リユウ)。



西大陸的介紹－

科安國可是軍事國家，在科安路死後，就由教主支配。而在西大陸中有很多特別的地方，現在就來介紹一下吧！



農村：因為水源充足的關係，因此農業十分發達。平凡踏實的生活令當中的人民生活得十分幸福快樂，是一個和平的地方。



湖上之村：在當中的人民大多以捕魚為生，只因這是一個在水中的村莊。而人民出入也以小船代步，真的是十分有趣。



亞斯特蘭(アスタナ)：有點像帝國的首都，有著獨特文化的小都市，在中央設了一個砲台。



巨大橋：十分有中國風味的大橋，橋的附近並沒有太多的建築物。



水道橋：輸送生活用水的地方，因此人民把它稱為「水道橋」。由石塊所建造而且十分優美，可見建造者很花心思。



迷之建築物：內裡有十分精密的機械，相信需要很高的技術來使用。難道，這兒就是陰謀者的基地．．？

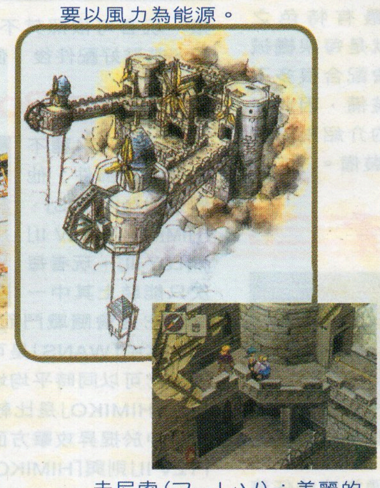
帝國的秘密？－

科安帝國中有一個十分忠心的將軍名叫約姆公(ヨムム公)，可是他卻突然帶著士兵要把科安路殺掉。雖然最後他不能殺掉科安路，可是卻用奇怪的魔法把科安路打落山谷。為什麼科安帝國要把科安路殺掉？難道背後有什麼陰謀在進行著嗎．．

東大陸的介紹：

有多個獨立的部隊是東大陸的特徵，可是聚集起來後卻戰力強大，更為了對抗強大的科安帝國而組了一隊連合軍。東大陸中當然亦有很多特別的地方。

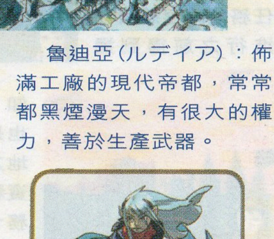
烏爾索迪亞(ウイソディア)：由飛翼族管理的地方，內裡有一個大風車，主要以風力為能源。



捷也帕(チヤソパ)：受到西大陸的砲台攻擊的地方，而且受到污染，情況十分危急。

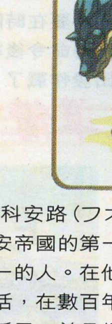


未尼索(フーレソ)：美麗的大自然，豐盛的一條村莊，住在當中的是「虎人族」。雖然是一條和平的小村莊，可是人民的戰力很強。



魯迪亞(ルデイア)：佈滿工廠的現代帝都，常常都黑煙漫天，有很大的權力，善於生產武器。

人物介紹－



奧克(オソクー)：懂得聽及說人類說話的奇異生物，稱呼科安路為「神皇」，並一路跟隨、守護著科安路。



科安路(フオウル)：西大陸、科安帝國的第一任皇帝，把西大陸統一的人。在他死前曾預言自己會復活，在數百年後的今天，他真的復活了。並且好像發現了現在的科安帝國有一些不可告人的秘密．．

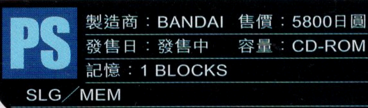
TEXT：小璘

Tactical Armor Custom GASARAKI

駕駛着機械人於戰場上戰鬥吧







PS	
製造商：BANDAI	售價：5800日圓
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCKS	
SLG／MEM	

前言

曾於106期為各位介紹過的PlayStation遊戲《Tactical Armor Custom GASARAKI》，這套戰鬥性極高的作品最有特色之處，就是每架機械人也會配合很多不同的裝備，因此在這次的介紹中就主要為各位介紹一下作戰形式及裝備。

加納中尉之職責

在遊戲中，身為加納中尉之玩者將會為了和平而進行不同的任務，而任務的內容將會在進行之前得到通知；通常這些任務也是要他潛入特別地方，又或是找尋資料，由於這些任務十分重要，因此每次的任務也會受到時間的控制，他們將要在時限之內完成任務。而玩者就會在獲得命令後準備好一切，並與其他同伴一同出發作戰了。

出發前之準備

加納中尉及其同伴所使用之機械人，就是一架名為Tactical Armor（TA）自由度極高的機械人。它除了擁有一般如步行等基本性能外，還可配合多種不同的零件裝嵌於機體內，其中有加強攻擊和防禦等，讓玩者可自由設定機械人的獨特長處；另外，此機械人更可以隨着多番的戰鬥來提升其能力。這些零件共分三種，它們分別是「Mother Board（マザーボード）」、「Chip（チップ）」及「Weapon（ウェポン）」，而當中亦會細分多個種類，玩者可依照其不同種類來為機械人裝配。若裝好配件後，便可開始進行任務。



Mother Board

總共分開4種不同種類的部件，他們分別為「WANS」、「HIMIKO」、「TZV II」和「LDY III」。玩者每次只能裝上其中一個，它是會隨戰鬥而為機械人的能力來升級；其中「WANS」是可以令機械人之速度上昇，它可以同時平均地兼顧到攻擊和防禦能力、「HIMIKO」是比較重視攻擊力，因此若想集中於提昇攻擊方面之能力便可安裝它、「TZV II」則與「HIMIKO」相反，它會是比較重視防禦，因此會強勁上昇防禦力、而「LDY III」就是一個主要提昇支援系能力的配件，它將可以增加狙擊力與支援力。在遊戲開始時將會每款提供2種部件，玩者可以於這8件部件中選出6件使用。



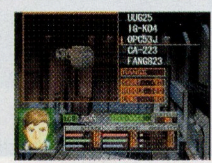
Chip

於第二個任務中才可安裝的配件，玩者可於任務説明時安裝15件部配件，玩者可任意使用當中主要的種不同部件，而每種部件也會有10件，其性質就是令機體於戰鬥時增強特定性能。另外，除了有15件配件要安裝外，還可安裝6個Shield，若安裝了它的話，就可以在機體的能量達至0的時候作補充。

Chip部件種類	效果
MAZIN-N	近距離攻擊專用
MAZIN-A	中距離攻擊專用
MAZIN-F	遠距離攻擊專用
DEF-N	近距離防禦專用
DEF-A	中距離防禦專用
DEF-F	遠距離防禦專用
SPEED	提高速度
LOCK	提高命中率
RES	提高回避率

Weapon

這是機械人所使用的武器，玩者可從5種擁有不同性能的武器中使用其中一種。



Weapon	性能	射程（近：近距離、中：中距離、遠：遠距離）
UUG25	近距離射彈	近：100、中：50、遠：20
IG-K04	近距離射彈	近：120、中：70、遠：10
OPC53	中距離射彈	近：40、中：120、遠：40
CA-233	遠距離射彈	近：20、中：50、遠：100
FANG823	遠距離射彈	近：10、中：40、遠：120

與敵作戰

在任務進行的地點中將會埋伏了很多敵人，當玩者遇到他們後就會立刻作戰，而作戰形式將會是由玩者在戰鬥前輸入好每位同伴的行動方法，便會由電腦自動進行戰鬥。那些指令會有4種，它們分別是「ATTACK」、「CHECK」、「SUPPORT」和「DEFENSE」，每次戰鬥時只可於其中一位同伴中使用。



指令	作戰模式
ATTACK	集中攻擊敵人
SUPPORT	協助一位同伴作戰
CHECK	以高速移動向敵人作攻擊，而同時亦會自動作少量的能源回復
DEFENSE	主要作防禦，同時亦會自動作大量的能源回復

峠MAX G
成為山路最速之王

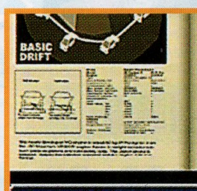
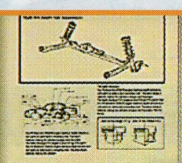
製造商：ATLUS
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
RAC/2P/MEM/對應DUAL STOCK

《峠MAX G》並不是以城市賽道為主的賽車遊戲，而進行好像《頭文字D》那樣的山路賽。玩者不單可以玩到單對單的KING BATTLE之外，還會有充滿故事性的STORY MODE。此外遊戲更增入了一個用來訓練的GYMKHANA，這些現在都正等待玩者的挑戰。



STORY MODE

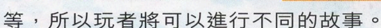
玩者在這　將會扮演一位熱愛賽車的年青人，與志同道合的賽車手組織成不同的車隊四處挑戰不同的強勁的對手，而故事會因應玩者的決定改變往後的發展，就像人生交叉點那樣，讓玩者得到充份故事性，這個要點是很少可以從賽車遊戲中取得的。



分支

為了令故事產生不同的變化，在角色與角色對話之間加了不少選項，而這大部份同是改變對方回答內容的。當中最大的改變就是玩者在每場比賽最後的勝負，不但改變車隊成員，挑戰者，更會影響故事中的話數及最後的結局等，所以玩者將可以進行不同的故事。





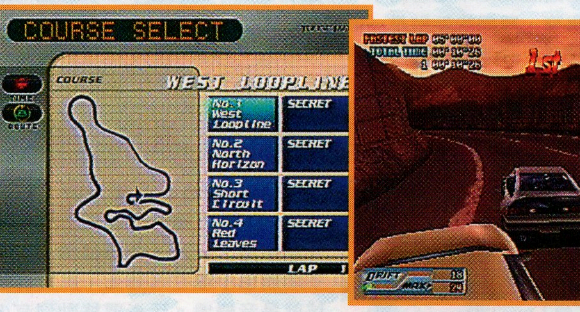
提示

由於在每場比賽之前，玩者會對進行比賽的賽道感到陌生，而除了一些特殊比賽之外，基本上都不會有任何彎道指示，所以遊戲中加入了讓玩者了解賽道結構的地方，此外車隊成員更會向玩者講解該賽道的基本駕駛方法，這樣玩者就可以得到充份的賽前準備。



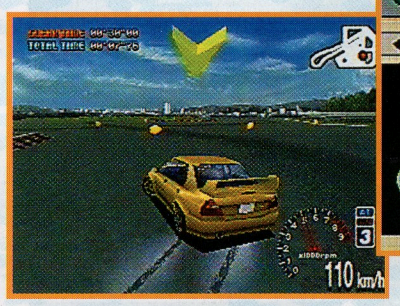
KING BATTLE

王者之戰是一個挑戰不同強者的地方，而且這個模式同樣亦會分為三個等級，給不同程度的車手進行挑戰。每個等級最初都會有五場賽事，而在下斷挑戰下，會有額外三場隱藏賽事，如能隱藏賽事的優勝者便可以得到隱藏車，它們都會比可以使用的車子為強。

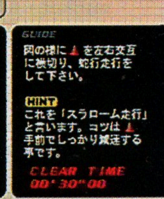


GYMKHANA

這個就是訓練玩者成為真正山路賽車手的地方，整個訓練課程共分為三個階段，每個階段更會多達15個課題，例如有繞圈，繞過多個雪糕筒等，而難易度會慢慢地提高，想成為山路賽車手就要到這裏挑戰了。







DRIFT POINT

這遊戲中，不單需要以最快的時間通過終點，而且更會講究駕駛途中所產生的DRIFT POINT（簡稱DP），因為這是在故事模式的其中一個勝利條件，因此玩者需要學習如何取得最高DP。首先DP會因應漂移時的行車速度、車身幅度，以及漂移的時間而定。不過最高的DP是需要利用多個彎角而做成的，這是由於每次漂移之後，DP是不會立即跌回零，而只會慢慢地減少，這樣就可以將多個彎角所得DP加算起來，但DP卻會在車身發生碰撞時從新計算。

TEXT BY隨風



玩音樂定係玩速度呀？



PS	
發售商：SONY	發售日：發售中
售價：5800日圓	容量：CD-ROM
記憶體：15 BLOCKS	
ETC/MEM	

唔係捧，唔係踏，更加唔駛打－

現時市面上最hits的音樂game不外是「打鼓機」、「捧碟機」及「跳舞機」，不過《BEAT PLANET MUSIC》並不屬於以上其中一種，這不代表它不好玩，因為它自有其特色之處。《BEAT PLANET MUSIC》的玩法很容易上手，而且亦有數十首歌可以玩，適合喜歡新鮮感的年青一輩。不過最可惜的是，這隻game只支援單人玩，玩者想要跟朋友一起對戰的話就比較困難了。



又係音樂GAME，有興趣嗎？－

真猜不到音樂熱潮到現在還毫不減輕，各大廠商亦樂於繼續推出各類型的遊戲滿足市場的需求。不過在云云中的遊戲中想要突圍而出也不是易事，雖然說新歌是一個賣點，不過一直也以同一玩法來玩就未免太悶了。不過這隻叫《BEAT PLANET MUSIC》好像有新突破，且看看有什麼特別之處吧！

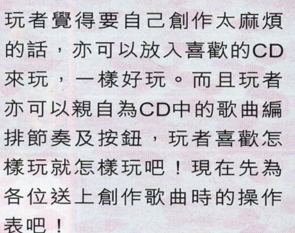
咁樣仲算唔算係音樂game？－



玩的時候會有六條通道，玩者要控制火球在這六條通道上玩你的音樂遊戲。另外，會有很多火球及不同顏色小球在通道上，其實那些球就是音樂塊。玩者要移動到有火球的通道上讓兩者碰上，當兩者處於同一點的時候就按○掣。電腦會提示玩者火球及小球會在哪兒，玩者要小心留意它們的移動喲。因為如果miss了火球的話，是會有一個miss packet，假如玩者miss了五次的話就會game over囉。到finish的時候，如果玩者的分數在電腦的指定分數以下就會game over，不過有一點可以放心，因為可以無限的「try angin」，因此只要有恆心的話，要完成這隻遊戲並不是難事。







□掣	取消該行通道
△掣	解說
×掣	更改該通道的內容
○掣	選定該通道及對該通道作出修改
R1	對該通道作出較細緻的修改
R2	對該通道作出音量的修改
L1	畫面向上
L2	畫面向下
SELECT	設定或離開創作模式

考你速度和靈活，老人家們別輕嘗－



其實遊戲主要靠一個○掣，玩者控制著一個火球狀的物體挑戰世界。玩者會挑戰九個地方，不過並不是你想去哪兒就可以去，因為遊戲以過關制進行。每個地方也要玩三首歌，當三首歌都成功後，就可以到下一個地方了。每一首歌完成後都個有一個分數，只要玩者的分數比電腦指定的分數為高就表示該首歌已經完成。

又係發揮創意既時候喇！－



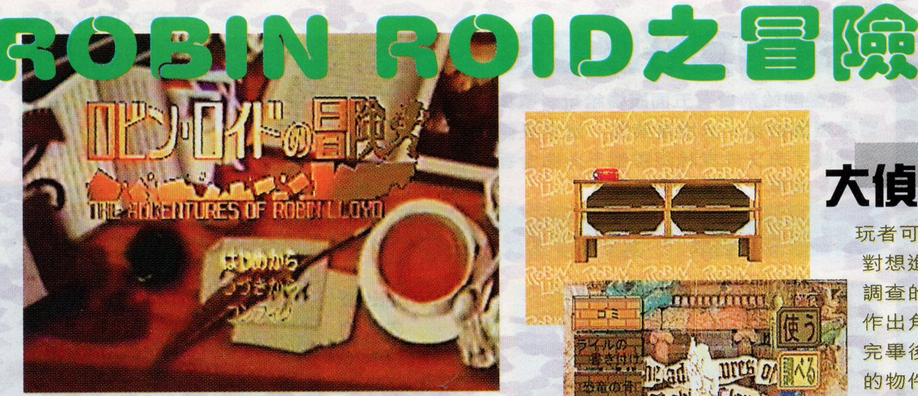
覺得只玩遊戲中的歌曲不夠嗎？那麼玩者就一定要去創作枝祗玩一玩了，玩者可以自己設計特別的歌曲，不論是又慢又容易的，或是快得瘋狂的，都可以做得到。創作出自己獨特風格的歌曲跟朋友們一起玩吧！另外，玩者覺得要自己創作太麻煩的話，亦可以放入喜歡的CD來玩，一樣好玩。而且玩者亦可以親自為CD中的歌曲編排節奏及按鈕，玩者喜歡怎樣玩就怎樣玩吧！現在先為各位送上創作歌曲時的操作表吧！



ROBIN ROID之冒險

TEXT BY隨風

PS
發售商：GUST
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
AVG/MEM



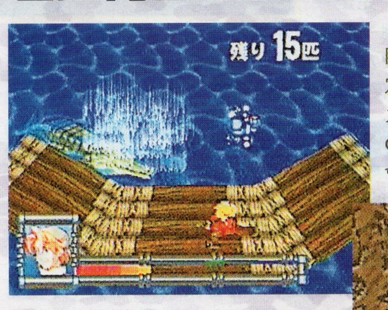
金田一個FRIEND，金田二！到底遊戲玩D咩？－

遊戲的主角當然不是叫做金田二，不過遊戲內容就真的是玩偵探遊戲。玩者將會扮演主角羅利(ロビソガ)，在事件中找出真相。玩者要好好的調查事件中所遇到的各樣事物及人物，他們也是解決問題的重要因素。

大偵探，開始調查囉！－

玩者可以自由地四處移動並對物件進行調查。玩者只要對想進行調查工作的物件按○掣，便可以進行調查。調查的時候可以使用R１、R２、L１及L２對物件作出角色的變更，而按口掣則可以把物件拉近。調查完畢後按×掣取消就可以繼續移動。如果要對調查中的物件使用道具，就按△掣。另外，跟別人傾談也十分重要，更有可能在傾談中得到重要的資料及道具，亦可以對某些人作出調查的指令。

也是有少少的戰鬥情況．．．－



遊戲中有時候會出現一些阻礙玩者前進的事件，玩者一定要解決後才能繼續前進，反之失敗的話就會GAME OVER。而第一次戰鬥的事件會出現在第一個任務，玩者需要把20條鱷魚打敗。失敗的話可以重來，而且是無限制的，因此玩者不需太擔心。另外，亦會出現一些例如避開跌下來的巨石等事件，不過都很容易解決。



細心思考不可少！－

遊戲中雖然不是完全沒有提示，可是有時候亦要靠玩者自己推理及嘗試才可以成功。例如道具要用在什麼地方，或在哪兒才可以得到資料，這些也要玩者自己思考。當然觀看對話的內容也要留心，因為很多時候路人的說話就是解開謎題的關鍵。不過其實只要玩者看得明內容，要完成遊戲並不是難事。



救人取寶石，任務大解說！－

羅利被應阿利素雅(アリシア)的拜託救出她的未婚夫蘭依路(ライル)及寶石「あざあのバラ」。羅利答應後便到博物館調查。在博物館的左方，羅利發現了會動的石像、女神像的展覽館及茶館，其中在展覽館中找到一個紙團。接著便去博物館的右方，看到兩名警衛把一個雕像弄斷了，羅利走到該雕像前調查，在分裂的位置找到一個奇怪探險的勳章。羅利繼續向前走，看到一間圖書館及恐龍展覽館，在恐龍展覽館找到一條恐龍骨。回到博物館入口，把奇怪探險的勳章給了女孩，告訴他們會動的石像的位置，他們離去後發現了雕塑家的房子。晚上羅利再次到女神像展覽館，用警衛的椅子進入了女神像的秘密通道。由秘道出來後看到一個老伯，紙團送給老伯後得到茶室鎖匙。羅利用恐龍骨及茶室中找到的音叉得到十字架後，便到右方博物館用十字架開啟了秘道。原來蘭依路被困在秘道中，打敗鱷魚後救出蘭依路及得到一個蛇形娃娃，以蛇形娃娃開啟秘道及在紙箱中找到寶石。打完BOSS戰後，這一章就完成了。



TEXT BY 隨風

PS	
發售商：RED STORM	
發售日：發售中	
容量：CD-ROM	
ACT /MEM	



在那槍林彈雨中

三種語言好駛好用—

遊戲開始前會有五面旗幟給玩者選擇，其實是選擇語言。分別是英文、法文及德文，不過除了英文外其餘兩種都不太適合香港的玩者。而英文是第一面旗幟。

練習練習，好好熟習—

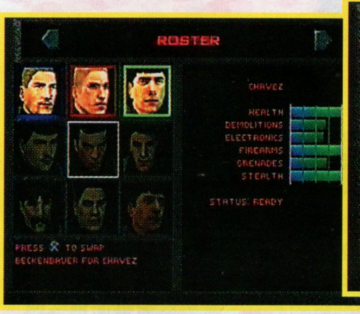




在正式出戰前，先到TRAINING LEVEL好好練習一下吧！這個模式並不會出現敵人，主要讓玩者熟習操作方法。操作方法可以在OPTIINS中看到及更改，一共有三種SETTING供玩者選擇。現在我使用SETTING 3的操作來講解一下TRAINING LEVEL的內容。一開始玩者會在一間房中，找出房間的出口後，先走一段直路，過了獨木橋後會看到一個類似水管的東西，按口掣就可以穿過去。之後會出一個繩網，按△掣跳過它。跟著會出現一段路是斷開的，按R2加快速度衝過去後便完成這個練習了。

可以出戰了！—

操作純熟後就可以參加行動了。選擇一個新任務後，使看看哪個人適合自己，在九個人中找出三個。之後當然就是選擇使用的武器及出擊地點。開始行動後，玩者就要操作他們殺敵，不過要小心不要錯殺同伴。殺敵時通常只需使用槍，不過玩者在裝備道具時應該留意到還有一些手榴彈等的炸彈，這些是用作把門炸開的。當所有角色都死亡後遊戲便會結束，亦表示玩者行動失敗。





有什麼事會出現？—

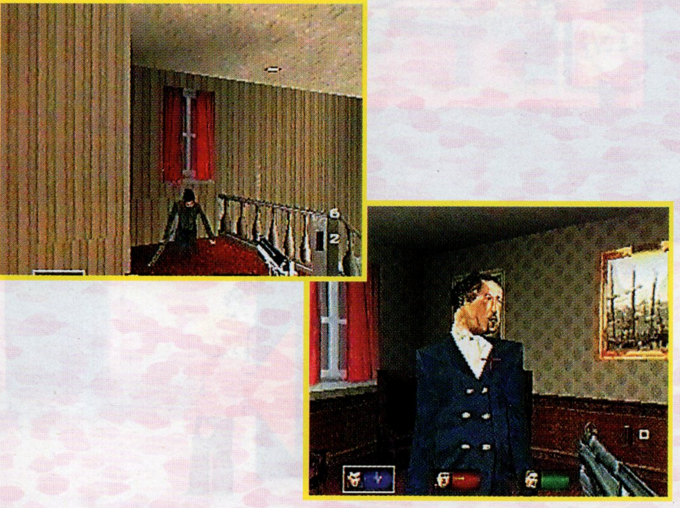
在屋頂之間找出一塊大的玻璃窗，向玻璃窗發射一發子彈以進入屋中。在屋的地板發現有一塊地板顏色不同，便向那兒開了一槍，結果真的是通向下方的入口。可是原來下面有一個敵人正等候著玩者，不過對敵人發射了兩顆子彈便把他收拾掉。玩者發現房間裡只有一度緊閉著的門，於是便向門發射子彈希望以這個方法把門打爛。槍械的聲音把另一個敵人引來了，敵人把門打開後玩者便立即把他殺死。而敵人來這房間時也把其他的門打開了，玩者不用此費一分一毫的子彈便到達走廊了。在走廊的右邊及左邊的盡頭都有兩個敵人。把加邊的敵人消滅後先不要下樓梯，轉後會見到一間閉著的房間，把房門打開後會看到一個人質．．



要小心彈藥的數量—

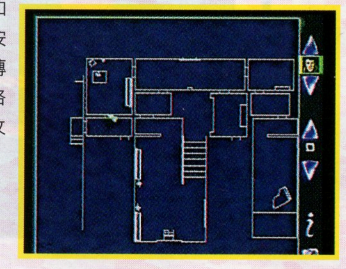
由於槍彈及炸彈的數量都有限制，因此使用時要留意。每個人會有兩把槍，一把是機關槍，有三排三十顆的子彈；而另一把是散彈槍，有三至五排十二至十五顆的子彈。而炸彈方面，會有兩類炸彈，每類各三顆。把R1掣、R2掣及口掣一同按著就可以用另一排的子彈，要換武器的話則把R1掣、R2掣及△掣同按。





如果找不到敵人的話．．．—

其實這個擔心並不需要，因為每次敵人出現的地方並不會改變，只要玩者多玩幾次的話，很快就知道敵人會在那兒出現了。另外，按SELECT可以出現地圖，亦可以轉換現在所使用的角色。筆者現在略為講解一下在屋頂開始時前段的攻略吧！



TEXT BY隨風

男人生夢一路



貨車比賽，你試過嗎？—

市面上以跑車來比賽的遊戲有不少，相信愛車一族玩得不亦樂乎。這隻「爆走貨車傳說」的第二集「男人生夢一路」，比賽用的車輛是貨車。不知道今次推出以貨車來比賽的遊戲，又能不能吸引玩家們的注意力？

PS
發售商：SPIKE
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM x2記憶體：8 BLOCKS
RACMEM

多種模式，任君選擇—

遊戲中有多種不同的模式，例如比賽模式，故事模式，對戰模式等。讓玩家可以以不同的方式比賽，亦令遊戲的耐玩度提高。

比賽模式—玩者在日本各處輪流挑戰不同的車手，當勝出後「傳說度」會增加。另外，比賽的時候玩者會順便幫人送遞貨物，因此不論比賽是勝或負，金錢也會增加。此模式的目的是稱霸全國。



故事模式—遊戲中有三個故事讓玩者選擇，以第一個故事為例來講述一下遊戲的進行吧。玩者在飯堂中會跟一位叫三郎的司機吵架，兩人最後決定以貨車一決勝負。當玩者勝利後，三郎找來另一位司機跟玩者比賽．．．玩者只要一直比賽並且勝出就可以看到最好的結局，當然中途失敗的話故事就會完結。

對戰模式—基本上這個模式是玩家與玩家的比賽。共分為「頭腦對決」及「實力對決」。「頭腦對決」是以玩家的性能，性格，思考及蹉戰方式等來決定勝負。而「實力對決」就是兩位玩家操作貨車來比賽。



陰險敵人，小心應對—



比賽的時候你絕不能大意，因為你的對手可不會真的乖乖的比賽。它會「不小心」地撞向你，或撞其他車輛以阻擋你的去路，甚至把車一直開在你的面前，不讓你超前。而其他車輛亦「十分合作」地撞向你。而最利害的是遊戲中不時會出現一些警車，固意地駛在你面前讓你撞車。玩家們遇到這種情況不用驚慌，只要反撞他們就可以了。



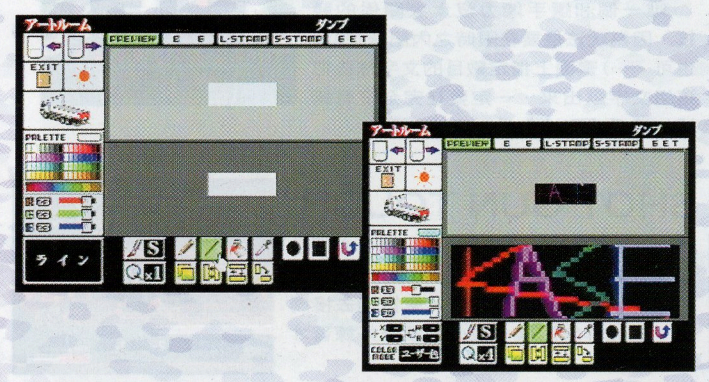
簡易操作，輕鬆小調—

操作車輛的方法真的很簡單，除了要轉線外，其餘時間只要按著「X」掣加速就可以了。如果要轉線的話，只要連按你想要的方向兩下就行了，很簡單吧。而且在比賽中會播放不同的歌曲，全都是輕鬆的日本民歌，輕鬆的樂聲對緊張的氣氛發揮了中和作用，令玩者真的有正在駕駛貨車的感覺。而且可以按「R1」來轉換不同的視點，例如在高空俯視，跟在車後面的視點，甚至有正在車中的視點，讓玩者可以更有投入感。



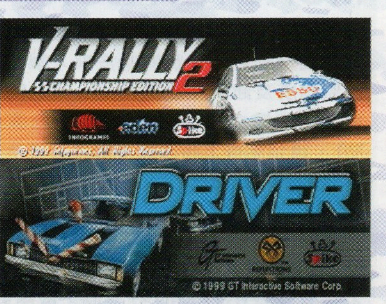
創意無限，隨你發揮—

這遊戲有一項功能是不得不提的，那是可以自己設計車輛的外觀。以畫筆，線條或圖形等來為你的愛車打扮得美美。當然，設計好的標誌記得要儲存，不然你的心血結晶就會付之流水。當儲存好車輛的標記後你回到比賽畫面時，你就可以看到製成品。



最後一提，不可不看—

對於這隻以貨車為主題的遊戲差不多都說完了。如果各位玩者玩過後還是比較喜歡以跑車來比賽，這遊戲也可以滿足你的需求。因為玩者你是購買正版的話，將會有一隻名叫「DRVER」的賽車遊戲試版，這樣子就一舉兩得啦。



TEXT：NEMESIS-T00

筋肉番付Vol.1～我是最強之男！～





挑戰人類極限

一隻取材自日本同名電視遊戲節目的遊戲，每種遊戲都是挑戰人類體力、耐力及記憶力等的極限，故此頗受歡迎。既然這節目受歡迎，廠商當然不會放過這機會，於是把它改編成遊戲。遊戲本身除了質素不俗外，遊戲中登場的人物全是真有其人，而且有些人物在香港也算著名(至少不會完全沒有人認識，例如足球員井原正巳)，喜歡這種遊戲不妨一玩。



MUSCLE RANKING介紹

MUSCLE RANKING是遊戲主要模式，那裡分為1競技及全競技兩種玩法，兩者的分別當然是前者只會玩其中一項競技而後者則會玩全部共8項競技。而共通點是兩者除了要選擇各位玩者使用的選手外，更需選另外7名選手作為玩者對手，不過這7名選手不一定要設定為電腦控制，玩者只需在選了自己使用的選手後按START掣，便可令下一位選擇的選手變成可以由玩者控制，如此類推便可令所有選手變成由玩者控制。這樣除了可以用作招呼朋友外，更可說是一種「無賴戰法」，因為另外7位選手已經不是電腦控制，那麼各位玩者便可在毫無對手之下輕易以全勝的姿態完成遊戲了……的確十分無賴。

■無賴戰法生效



■精彩的OPENING

競技介紹

競技介紹STRUCK OUT

這項競技的玩法十分簡單，玩者首先在開始前選擇其中一個數字作為目標，然後看準機會按○掣決定投球的方向、高度及控制計(會影響準確度)，便可投球。



DARUMA

這項競技的玩法是在決定站立的位置後利用手上的木槌把最下方的木塊擊飛，當然上方的木塊一定不可倒塌，否則便算失敗，如果不能在兩次打擊以內把木塊也算失敗。操作方法則是先以方向掣選擇站立的位置，然後看準機會按○掣決定攻擊的力度及位置。

HUSTER

表面看來只是普通的桌球遊戲，其實當中有點PUZZLE成份，因玩者只有一球機會把所有桌球打進袋中。故此除了要看準機會按○掣決定力度及角度外，更要好好考慮打白色球的那一點。

MONSTER BOX



難度不低的競技，玩者先要連打掣助跑，到達紅色的起跳點時按緊×掣不放控制角度及起跳，跳到跳板上時放開便可跳上馬鞍或跳過馬鞍墜地(這已算成功)，跳到馬鞍上時再按×掣才可成功著地(否則算失敗)。



THE TUG OF WAR





非常正常的拔河遊戲，由於這裡的人物有體力(STAMINA)限制，故絕對不能單靠連打取勝，必須在適當的時候按下回氣(回復STAMINA)或按前把對手拉跌才有機會取勝。

KICK TARGET



這可說是足球版STRUCK OUT，同樣需要在遊戲開始前選擇其中一個數字作為目標，然後看準機會按○掣決定力度及射球的角度便可射球。

BRAIN PANIC



唯一一個和選手能力沒太大關係的競技，因為玩法是要在限時之內記着(抄起也可……)畫面上指定數目的文字然後把這組文字默出來，一定要在完全沒有錯誤的情況才可進入另一版。

SHOT GUN TOUCH



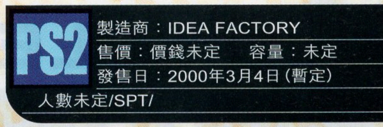
一個既困難又陰濕的競技，玩者必須在助跑時按那機器上的掣(按×掣)，才可繼續助跑並在排球落地前按×掣撲過去接觸它。的確非常困難，故此必須好好練習才可成功。

TEXT：悟空

SKY SURFER

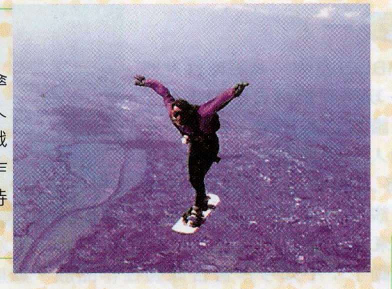
題材新鮮的運動遊戲

暫定與主機同時發售，是以近年極受年青人歡迎的跳降傘為題材的運動遊戲，遊戲的賣點是由日本和美國的開發人員一起開發，由於跳傘這運動在美國非常普遍，所以必會令到遊戲在動作方面更為真實，現在就為大家介紹一下這隻《SKY SURFER》。



真人拍攝

遊戲只人特點就是遊戲是先將一跳傘好手的跳傘過程和動作拍下，之後開發人員就會依照這人的動作為參考去設計遊戲中角色的動作，務求令遊戲中角色的動作和現實的一樣，這樣便會令玩家玩起手時就如自己身在空中的感覺。



遊戲玩法

遊戲的玩法很簡單，就是乘坐飛機到萬呎高空，由空中跳下、在空中做出種種美妙的姿勢以取得高分數，再在一定高度將背後的降傘打開，之後再控制降傘在一指定地點降落為之完成，而打開降傘的時間亦要適當，因為打開時間是否適當也會直接影響到取得分數的多少。

畫面解說



大家先看附圖，左上方是遊戲的分數記錄，她會隨着玩者做出種種高難度的動作而不斷增加，右邊的是遊戲的限制時間和現在的高度，玩者要留意剩餘時間和現在的高度按情況來打開降傘；在下方玩家會看到有一大堆指令，依着左邊指令輸入就會令到角色蚪空中做出各種不同的動作，而右邊就是映着角色的攝影機操作，玩者可以利用指令去改變它的角度。

模式



現時所知的遊戲模式共有兩個，第一個是和其他選手由飛機跳下開始直到着地這段時間之內做出各種不同的動作取得分數，以分數多少來決定勝負的競賽模式，第二個是在地上設置了一個很強彈力的氣墊，可以在這裏進行多次練習，適合初學者用的練習模式。除了以上兩個模式，相信遊戲推出時定會增加不少有趣的模式在遊戲內，到時各玩家便要看清楚一點。

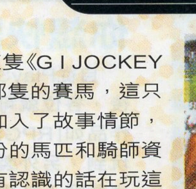
TEXT：悟空

G I JOCKEY 2000

人氣賽馬遊戲最新作

PS
製造商：KOEI 售價：5800日圓
發售日：2000年2月17日(暫定)
容量：CD-ROM 記憶：4 BLOCKS
1P/ACT/

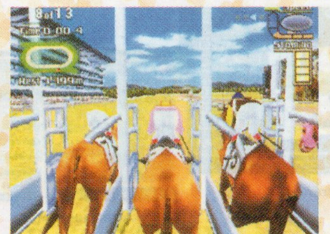
不論是賽馬高手或是賽馬新手，都必定會對這隻《G I JOCKEY 2000》有興趣，因為這是一隻無需考慮買這隻買那隻的賽馬，這只是一隻純控制賽馬行動的動作遊戲，而且遊戲亦加入了故事情節，令玩家不會覺得遊戲太過沉悶，此外遊戲中大部份的馬匹和騎師資料都是日本現時最新的資料，如果對日本賽馬界有認識的話在玩這遊戲時定會感到非常親切。





遊戲玩法

遊戲的玩法和以前的《G I JOCKEY》一樣，都是以主觀形式來進行賽事，玩者在比賽時要視乎四周環境的改變而作出適當行動，例如比賽的賽道是較短的話最好就是盡量爭取在前一點的位置，假若留得太後到了最後直路時就會被前面的馬匹擋着而無法前進，相反如果賽道是比較長的一種最好就是在中游位置靜觀其變，待最後直路時便找空位一口氣衝上去，基本玩法和以前街機移植到PS的G字頭賽馬遊戲一樣，不過遊戲就加進了故事情節，另玩者在遊戲時不會覺得太過單調而放棄不玩。









「2000」新增元素

遊戲中暫時已知有三種新元素，第一種是遊戲中受到其他騎師挑戰的EVENT和故事性都大幅度增加，給與玩者更多的樂趣；第二是增加了競馬場及海外賽道的數量，而隨着競馬場地的增加，遊戲亦會追加和新場地有關的大賞賽；第三就是追加全新4歲馬，遊戲的資料是去到99年4歲新馬，而數目就達到150匹，數目相當之驚人，以上三項就是遊戲新增的新元素，另外遊戲本身是對應《WINNING POST 4》的資料，只要玩家手上有此遊戲的記錄，就可以將它讀進《G I JOCKEY 2000》內，單是這幾種新元素已夠叫玩家蠢蠢欲動，在遊戲推出時喜愛此種類的玩者絕不能錯過。

TEXT BY隨風



PS
發售商：ASCII
發售日：預定2000年
售價：未定　容量：未定
SRPG/ MEM

EMBLEM SAGA

戰亂中的新物語

又一新傑作

一直在RPG作品上受到好評的加賀昭三先生終於在PS上推出新作，有玩過《FIRE EMBLEM》的玩家，相信對他的作品有一定程度誌識，這隻名為《EMBLEM SAGA》的遊戲，不知道今次能不能有突出的表現呢？而今集的世界觀跟以往的作品並沒有多大分別，而且過往作品受歡迎的系統今集亦會使用；現在為大家介紹一下。

故事展開！

今次的故事舞台在可奧斯利亞（フオーセリア）大陸發生，當中的古龍族對人類有著極深的怨恨，並想對人類作出報復，在這種情況下，到底有沒有人能阻止他們呢？




戰略性的重要

在過往的《FIRE EMBLEM》中，其戰略性非常之重，今作也不例外。玩者要組織自己的軍團，攻擊別人的領地及保護自己的土地。戰鬥時一隊軍團可以派出八個人，而且亦可派出多隊軍團，也許會出現很多人的情況。面對這種情況，戰略性對玩者來說是十分重要的。而且亦有一項叫做行動力的東西，假如行動力少於５０的話，戰鬥力會減弱，如果變成０的話，就不能行動了；不知今作會否像過往作品般，難度同樣地高？

是戀人還是朋友？

遊戲中會有資料顯示同伴間的友愛度，提升好感的方法除了平時多點一起戰鬥外，傾談亦是很重要的。當然彼此的性格也有影響，正所謂志同道合嘛。不過，到最後各位能不能跟朋友變成戀人就要靠玩者自己了。



金錢不是萬能，但無錢就・・・

除了戰鬥時需要使用金錢外，平時亦要給一些零用錢隊友，以加添他對你的忠誠度。而獲得金錢的方法除了由領地收費外，亦可以把探險得來的寶物變賣以換取金錢；真是無錢又怎能作戰？



TEXT：小璘

POCKET自慢

有趣遊戲就在你手中

PS
製造商：SCEI
發售日：發售中　售價：3800日圓
容量：CD-ROM　記憶：15 BLOCKS
ETC／MEM／對應PocketStation

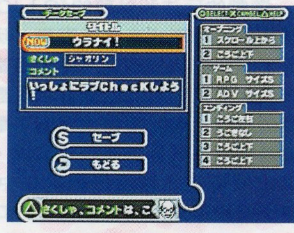
你想快點完成創作工序嗎？

自從PlayStation推出了各種各樣由玩者自己親自動手製造遊戲的作品後，各位就可以於這些作品中創作出遊戲以滿足自己及朋友；不過這些作品如「RPG創作室」和「格鬥創作室」等，全都只能在PlayStation中才可玩到，另外製作的時間很長，若要等到做好的話，相信各位也會等到頸也長吧！若想快些玩到自己遊戲的話，這次介紹的遊戲《Pocket自慢》相信會很適合大家，因為當中所創造的遊戲將會於PocketStation中進行，由於其畫面簡單，因此各位便可快捷地製造出屬於自己的遊戲了！

■齊來做個自己喜歡的遊戲吧！

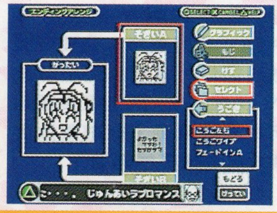
製作簡易

本作的遊戲設計十分簡單，玩者不需一會便可掌握其技巧；玩者只要首先選好總共有8種遊戲種類的藍本，便可開始正式設計遊戲。每個遊戲種類基本上也會有三個主要設定，那就是「Opening（オープニング）」、「遊戲（ゲーム）」和「Ending（エンディング）」，只要設定好後，便可完成遊戲製作，並可於PlayStation或PocketStation內開始遊戲了！


■可以替自己的遊戲設計名稱及寫上作者名

Opening和Ending之製作

Opening和Ending基本上一樣，主要不同的地方就是播放時間一個是於遊戲開始時，而另一個則是遊戲完結罷了。當中將會有兩個圖層，玩者可以在其中繪畫或寫上文字在圖層內。

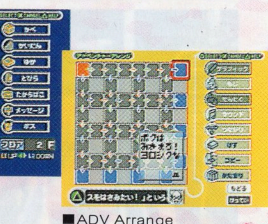



■玩者可自由設定多個不同的Ending

遊戲之製作

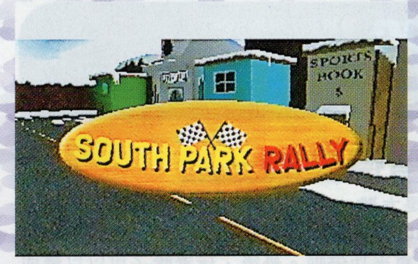
這可是一個遊戲內必有的東西，當中會有RPG Arrange（RPGアレンジ）和ADV Arrange（ADVアレンジ）兩個遊戲形式選擇。RPG Arrange可說是專門設計RPG遊戲的設計模式，玩者將會在一個什麼也沒有地圖中，自由放置道具或設計路線，其中當然少不了敵人的位置啦！至於在ADV Arrange中，玩者則會自定流程，當中可以圖或文字來表達遊戲過程，這可以說是一個設計RPG模式以外的遊戲。

■RPG Arrange


■ADV Arrange

TEXT BY隨風





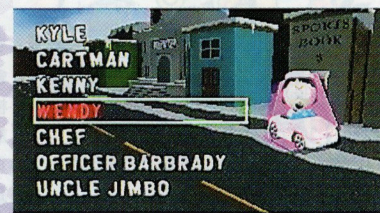
「衰仔」都玩賽車？

「衰仔樂園」殺到埋身－

不知道大家還記不記得，以前有套惹人爭議的動畫，叫做「衰仔樂園」。「衰仔樂園」以往因為內容的關係，引起不太好評語，不過卻有不少人喜歡它。不知道這隻「衰仔樂園」的賽車遊戲，又能不能吸引各位一玩呢？

充滿親切感的可愛人物－

比賽的人物當然就是「衰仔樂園」中的人物啦！一開始可以選擇的有當中的主角及較常出現的人物，當比賽勝利後就有更多的人物可以選擇了！因此各位玩者如果想有多些人物可以使用的話，就要用心去比賽了。



充滿障礙的賽事－

遊戲跟一般賽車遊戲不大相同，它以比較輕鬆的手法來遊玩，不過又怎能讓玩者玩得這麼輕鬆呢？所以遊戲中有很多不同的障礙物阻礙著玩者。例如火車，牛，水池等，如果玩者不幸撞上這些障礙物，時間就會被拖延囉。而且賽道中是沒有路標的，因此剛開始玩時，也許會出現不斷撞上建築物的情況，要小心一點啊！





多款賽道玩盡海陸空－

賽車遊戲又怎會只得一條賽道？而這遊戲的車不但可以在陸上行走，亦可以下水（那．．為什麼跌落水池中會下沈？）。而且賽道有很多地方弧度很大，滑下來的時候簡直像飛了上天般。不過比較可惜的是，剛開始時只有一條賽道，想玩多些賽道的話，就要加把勁多玩幾次了。



可愛有趣的道具－

遊戲當中有很多不同的道具，大部份道具你得到後也可以保存著，在適當的時可以拿出來攻擊對手，例如水彈，炸彈等。亦有一些即是使用的例如加速。不過並不是所有道具都這麼有用，有一些反而會害到自己，例如龍捲風，停頓等。

TEXT BY隨風



PS
製造商：THQ
發售日：發售中
容量：CD-ROM
FIG/MEM

拳腳冇眼，小心！－

不用魔法，不用特技，只需要一雙拳頭便能打天下的格鬥遊戲一直也廣受歡迎，亦有不少耳熟能詳的大作如《街頭霸王》及《拳王》系列。不知道今次這隻叫《少林寺》的遊戲，能不能為格鬥遊戲擦出新火花？

最利害的武者就是你！－

遊戲中其中一個模式是養成人物，玩者可以為角色設定性別，派系等。玩者在遊戲中會有很多人找玩者麻煩，玩者就要跟這些人決鬥，勝利後金錢和經驗值會提升。是當玩者打鬥後能源會減少，此時就要到大飯店吃東西了，不過吃東西是需要用錢的。而經驗值當然就是用來升:LV，每升2-3個LV角色就會成長，會出現不同的樣張及衣著。另外，此模式是不會死亡的，即使決戰失敗也只會金錢減半，不會有GAME OVER這回事。而儲存的地方則是宿屋，玩者亦可以在宿屋休息。

對戰模式ABC－

對戰模式分為很多種，分別為玩者對電腦（選這個的話玩者要一個人對多個人），兩人對戰（玩者跟電腦或兩位玩者），三人對戰，四人對戰甚至八人對戰！不過對戰模式的對手比養成模式的對手較為強，因此玩者要小心應對。除了玩者對電腦之外，其他對戰模式都只會玩一場。





而玩者跟電腦的模式，則是當玩者打勝了當場的所有對手後，會進入下一場，一直打至完結（除非中途死亡）。

3D角色，似曾相識－

遊戲中一共有8～9個人物，全部都為3D製作，大家記不記得以往也有一隻遊戲也是以3D來製作呢？而且這兩隻遊戲的打鬥方式也十分相似，同樣著重於拳、腳的運用，並沒有任何特殊技或必殺技。

TEXT BY隨風

LOVE GANE'S WAI WAI TENNI

PS
發售商：SUNSOFT
發售日：發售中
售價：4800日圓　容量：CD-ROM
SPT MEM



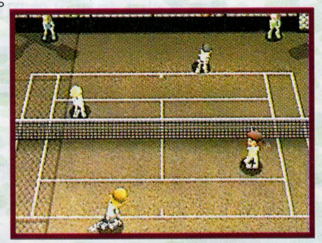
網球場上的身影

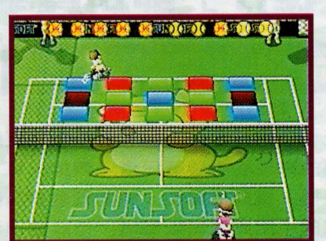
網球這運動一

不知道各位對網球這名詞有沒有好感？談到網球的時候又會不會只想起張德培先生呢？現在有機會讓你一嘗網球這運動了，也許你會因此而愛上它呢！遊戲和真正的網球運動差不多，不同的是它以簡單的操作來控制球拍。

第一是靠練習得來的一

雖然遊戲的操作不是太難，不過也沒可能一開始就懂得玩。因此建議玩者剛開始的時候先到練習模式熟習發球，擊球等，那麼到比賽的時候就可以事半功倍啦。最後，玩者除了可以以養成人物來參加各式比賽外，亦可以以對戰模式來互相切磋。對戰模式分單人賽及雙人賽，玩者之間較量或玩者與電腦對戰皆可。

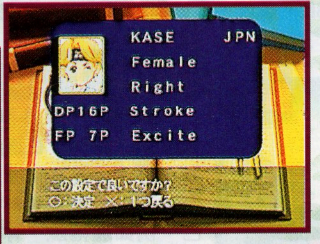




可以參加奧運啊！一

遊戲中其中一個模式是玩者可以育成一個角色，而最終目的當然是成為一個頂尖的網球員。在模式中玩者要參加很多大大小小不同的比賽，而玩者所育成的人物亦會不斷的進步，在小型比賽中獲勝後就可以參加一些較大型的比賽，換言之玩者如果連小型比賽也得不到勝利的話，就不可能參加大型比賽了。而最大型的比賽是世界賽，即是我們四年一次的奧林匹克活動，玩者可以體驗一下參加奧運的感覺了！





可愛角色任你選一

除了練習模式外，所有模式玩者也需要選擇一個喜歡的角色來參加比賽，每一個角色都有不同的專長，選擇一個適合自己的角色來使用吧！而且在養成模式中，玩者還可以設定角色的所有資料，這樣子就可以使用一個最適合自己的角色了。



TEXT：小璘

PS
製造商：ACTIVISION／DISNEY INTER ACTIVE
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCKS
ACT／MEM／對應震動手掣

以玩具作為主角的電影《反斗奇兵》，繼電影大獲好評而推出續集後，現在連遊戲亦再於PlayStation內出現，且看看今次這班生動有趣的玩具又為了什麼而冒險吧！

奇兵再次反斗

故事簡介

一個身穿紅衣的玩具收藏家竟將Woody帶走了！他的朋友們都十分擔心其安全，而他其中一位朋友Buzz Lighter就決定跟縱着這男人；他跳上這男人的車子上打算開啟車尾箱，把藏在那裏Woody的救回。可是，由於車子正在開動着，Buzz一覺不留神就被車尾箱門踼倒並掉在地上，當然車子並沒有理會他而遠去，究竟Buzz能否成功將Woody救回呢？

操作方法

方向鍵	選擇、移動、瞄準方向
○鍵	轉動身體
×鍵	決定、跳躍（×2＝兩級跳）
△鍵	取消
□ 鍵	射擊
L1鍵	瞄準
L2鍵	身體向左方轉動
R1鍵	查看資料
R2鍵	身體向右方轉動
START鍵	暫停／顯示Menu
×＋○鍵	用力踏地

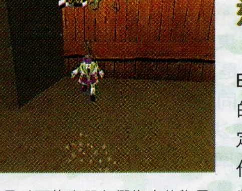
難辛的冒險旅程

由於Buzz是個玩具，身形會比較細小，他要在人類世界內進行冒險，四周的物件非常巨大，對於他來說真的有點吃力，所以有些人類能夠輕易到達的地方，他卻好像要「攀山越領」才可走到那裏；另外，玩具世界與人類世界一樣，不是所有玩具也是良善的，所以在Buzz的冒險途中將會遇到不少敵人。為了盡快將Woody從壞人手中救出來，Buzz就要利用裝備在其身上的飛行翼和手上的死光彈來協助他完成旅程。此外，他不是不死身的，而電池將會作為其能量，若被敵人攻擊就會消耗電池，當耗盡就會死亡。



■在這些巨大的地方冒險真的很危險呢！

■除了可以遊戲外，還可在每版之間觀看電影精彩片段



■要到處找尋才可集齊朋友們失去的物品

■要對付Boss可不容易哩！

■當中會有一些教玩者操作的地方

遊戲玩法

本作將分多版進行，當中會分五個任務需要Buzz去做，而這些任務主要是替朋友們找尋失去的東西、與朋友比賽，又或是完成朋友所說的一定條件，當Buzz完成後就可取得一張Pizza券。他可隨意完成任何一個任務，亦可隨時進出每一版，只要最少取得一張Pizza券便會出現難度高一點的版數讓玩者選擇。

TEXT：NEMESIS-T00

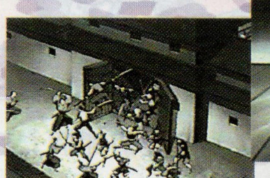


懷舊味十分重的遊戲

PS	
製造商：講談社	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／AVG／MEM／對應ANALOG手掣(可震動)	

若只從封面上看，各位可能會已為它和PS2的《鬼武者》類似，其實它們有極大分別。遊戲的故事講述山賀幻馬趁鬼眼城的城主遠征的機會，率領其傭兵集團攻佔鬼眼城，主角五月雨隼人是一位住在鬼眼城的浪人，由於他在城被攻佔時早已躲藏在城中的安全的地方因而倖免於難。他為了救出已淪為人質的城主女兒—初姬，決定以一己之力在這個早已危機四伏的鬼眼城中找尋初姬。


■ 隼人本答應會陪初姬玩


■ 鬼眼城被襲擊


■ 其實隼人就在鎧甲之內

操作方法（通常畫面）

按鍵	操作
↑	前進
↓	後退
←	向左轉
→	向右轉
□	跑(需先按緊再按十字掣)
△	看敵人的發出的「氣」
×	跳
○	ACTION(用作開寶箱、開門等動作)
L1	向左平行移動
R1	向右平行移動

遊戲玩法

這是一隻以主觀視點進行的冒險遊戲，玩者控制著主角五月雨隼人在鬼眼城中探險，目的當然是擊敗所有入侵者及救出初姬。遊戲中如果玩者進入了陷阱或從高處墜下時均會削減體力，故此移動時應份外小心。另外，若玩者不幸GAME OVER時是不能立刻續版，請緊記定時SAVE。


■ 可說是DOOM LIKE GAME

■ 還是SAVE POINT

戰鬥方法


■戰鬥畫面

當玩者遇上敵人時便會進入戰鬥畫面。每一TURN開始前玩者可以選「所持品使用」一項使用道具回復HP或轉換武器，因為無論是隼人還是其武器均設有耐久力，故此必須留意畫面上方的能量計。至於戰鬥方式，遊戲中的攻擊分為上段(△)、中段(□)和下段(×)三種，它們的關係就像猜拳的「包」、「剪」及「搥」一樣是互相剋制(若不明白請看圖)，所以正確分別對手的攻擊屬於那一種便是勝負關鍵。除此之外，玩者更可以使用必殺攻擊(L1＋R1)，優點是任何攻擊也不能把它化解，缺點是會消耗不少HP，故此非必要時切勿使用。

攻擊關係圖

上段▲ → 中段▲ → 下段▲ → 上段▲

意思是上段比中段強，中段比下段強，下段比上段強。

TEXT：NEMESIS-T00

智力及耐性大考驗

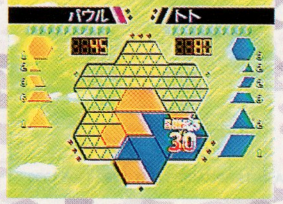
PS	
製造商：LOCUS	
售價：3800日圓`	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1～2P／PUZ／MEM	

一隻頗為便宜智力遊戲，和同類型遊戲不同，它的玩法較為接近砌圖。電腦的思考速度雖然頗為緩慢，但絕不代表它愚蠢，加上人物造型可愛，故是一隻適合各類型玩家的作品。

■角色的設定

遊戲玩法

遊戲畫面和波子棋棋盤相似，也是由七個正六邊形組成。玩者需將數目有限(十八塊)兼且形狀及面積不同的方塊放在這塊棋盤上，放方塊時除了要顧及方塊的形狀外，更有一定規則限制。除了位於中間的六邊形外，其餘六個六邊形是BONUS ZONE，如果任何一方在BONUS ZONE中放方塊剛好把它填滿，便可得到指定分數的BONUS(視乎那個是10分BONUS ZONE還是30分BONUS ZONE)。最後要一提的是如果任何一方比對手早用光所有方塊或不能再放方塊時，便會強制PASS給對手放方塊，這樣隨時有可能令形勢逆轉。小心！


■得到BONUS了

模式介紹

STORY MODE

即故事模式，除了有故事性外，這裡的遊戲規則和OFFICIAL GAME有點差別，最明顯的分別在於不能購買或使用道具。至於那個故事……當然又是拯救公主及打敗魔王之類了，可說毫無新意。



■ 主角被召喚至另一個世界
■ 地圖畫面

■ 由他們介紹遊戲的規則

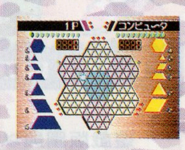
VS MODE

■ 共有八名角色可供選擇

即對戰模式，在開始前各位可以使用記憶卡中的SAVE DATA增加可使用角色的數量，但不使用也會有八名角色可供使用，至於規則方面則和STORY MODE一模一樣。

OFFICAL GAME

意思是公式戰模式，和STORY MODE不同，這裡使用的規則和正式比賽所使用的是一樣的。它們之間分別主要在於限制時間等細節，其餘部份則大同小異。


■ 除規則外，基本上分別不大

TUTORIAL

這裡沒有甚麼遊戲可以玩，因為這裡是介紹遊戲規則的模式，講解的是遊戲其中兩名角色—セシル及ウィザードT。不過他們是以對話(吵架？)的方式介紹，所以有不少無謂的對白，加上遊戲的規則頗為繁複，故各位必須有一定耐性才進入此模式。

TEXT：AMI
協力：隨風、小璘

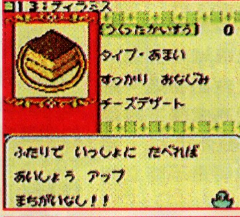
SLG
發售商：KOEI
發售日：發售中
售價：3980日圓
好玩度：☆☆☆☆

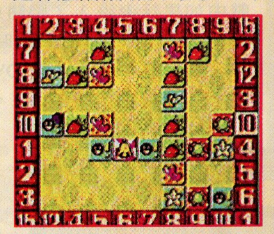
SWEET ANGEL



又是小女子了，相信各位應該已經考完試了吧？快新年了，漫長的的假期大家會怎樣使用呢？希望今次小女子介紹的手提機可以為大家解決煩悶吧！

一直以來產品多多的《ANGELIQUE》又有新作了，今次登陸在GB上，不知道今次會不會吸引多些玩者的支持呢？《SWEET ANGEL》可以使用《ANGELIQUE》中一代及二代的女主角，換言之遊戲有四個角色可以選擇。另外遊戲背景由主星轉移到學校，可愛的女角及神帥氣的守護聖們穿上校服，各位《ANGELIQUE》迷可以大飽眼福。





今次的作品再不是做女王候選人，而是以在學園茶會中取得勝利為目標。當然，如果各位想跟九位學長們(即守護聖)共度愛河也可以，身為《ANGELIQUE》系列的作品又怎會沒有戀愛育成呢？而遊戲玩法當然就是做和果子(即糕點)來俘虜各位評判的胃，先來說說做和果子的方法吧！

首先玩者要有食譜及材料，不過當然不會真的出現一本書及什麼麵粉生果啦，食譜及材料其實是以咭來表示。而食譜及材料將可以在「町」找到，亦可以到商店購買一些比較特別的材料。玩者每次到「町」的時候可以邀請一至三個人同行，這時候玩者就可以邀請喜歡的學長一起去。而在「町」的行動方法是用大富翁的形式來輪流進行，除了可以取得材料，還有機會發生別的事件，例如戀愛事件，特別事件等，跟以前的「不思議之國」有點相似。遊戲中一共有二百多種的食物，玩者又可以做出多少種呢？

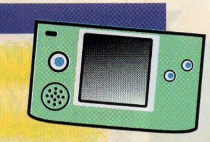


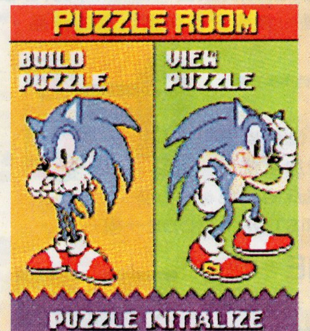
當你把和果子完成後，就可以選擇一位學長讓他嘗嘗，從而跟他發展愛情。學長們對你的好感度會不斷增加，玩者可以在情報畫面中得知現在你們的親密度到達什麼階段(會以多少%來表達)。不過，每位學長喜歡吃的食物都不同，如奧斯卡(オスカー)喜歡咖啡，請他們吃喜愛的食物會事半功倍喲！到遊戲結束的時候，會有一張類似評價表的東西，玩者可以在評價表看到自己所作的和果子得到什麼分數及評語。

另外，遊戲除了支援黑白及彩色的GB外，亦可以作通信之用。玩者可以跟朋友們交換材料及食譜，不知道會不會出現像以往遊戲王的換咭熱潮呢？

AVG
發售商：SNK
發售日：發售中
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆1/2

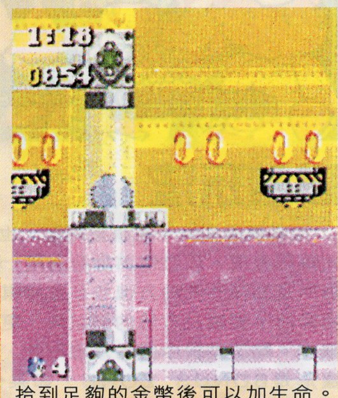
SONIC POCKET ADVENTURE





可愛的SONIC又同大家見面囉，一直以來縱橫在GB、DC等遊戲機上的SONIC，現在終於進軍NGP了！今次的作品不用來說，自然亦是動作GAME，好了，現在就和各位一起進入SONIC的世界去吧！

遊戲玩法跟同系列作品無大分別，一樣是吃金幣，過難關，打「大佬」，先介紹一下遊戲流程。遊戲是以過關的形式來進行，每一關玩者都是控制SONIC過度難關，到了那一關的最後便打BOSS，一直到打敗最後的大BOSS便完結。另外，當然少不了分佈在四周的金幣，同樣地，拾到足夠的金幣後可以加生命。最後不得不提的是，每一關都有時間限制，假如不能在限定時間內把BOSS打敗，就會GAME OVER囉。



遊戲版圖與以前一樣玩盡海陸空，不知道下次會不會有機會升上外太空暢遊一番？另外，SONIC今集的設計還是表情多多，喜歡他的朋友不要錯過呀！





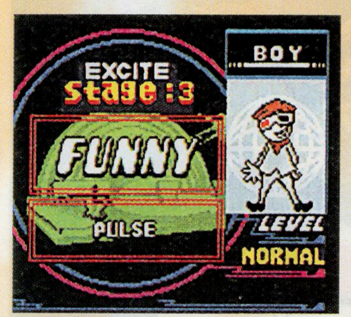
ETC
發售商：KINAMI
發售日：預定3月30日
售價：4300日圓
注目度：☆☆☆☆

POP'n ,MUSIC GB



大家還記得早前風靡全港的捽碟機嗎？那一陣子各大遊戲廠商出了大大小小十多隻的作品。而當時一隻最「HIT」的遊戲現在移植到GB上，這遊戲以前亦曾在PS，DC及街機出現，相信喜歡捽碟系列的朋友到它不會陌生，它就是《HOP MUSIC》。



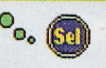


基本上從前已有的歌曲沒什麼改變，不過倒是加入了數首新歌曲，現在已經有20多首歌曲收錄於此。另外亦有隱藏歌曲，不過找不找到就要玩者自己的努力了。另外角色亦加了數個，有沒有玩者的心頭好呢？



而操作上亦有改變，由原本的九個掣改成五個掣，更簡單易玩，而且更有提示，如此一來連初玩的玩者也不會對此GAME望而卻步吧？另外，遊戲上有四個模式，分別為「BEGINNER」、「NORMAL」、「EXCITE」及「SURVIVAL」。「BEGINNER」就是練習模式，每次只玩一首歌，亦不會死亡。而「NORMAL」，「EXCITE」則是難度不同的普通遊戲模式。最後「SURVIVAL」比較特別，它會給你一條生命柱，你可以一直玩不同的歌直至生命柱用盡。









ARPG
發售商：任天堂
發售日：預定２月
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆☆

薩爾達傳說 不可思議樹之果實~力之章



由任天堂所推出的著名作品《薩爾達傳說》，自98年於N64上成為遊戲以後大受好評，現在更於3月即將發售《薩爾達傳說 外傳》之前夕，推出GB版《薩爾達傳說 不可思議樹之果實~力之章》，是此作的FANS就一定不要錯過了。

本作的故事是發生於林克將邪惡之王嘉羅並取得三個「TRY FORCE」以後（出自SFC版《薩爾達傳說 莊嚴之TRY FORCE》），再次成為勇者的他因為聽到TRY FORCE的呼喚而與他們會面，不過他被召來的目的原來就是要他再次接受試驗，於是，林克就進入了一個森林內展開其冒險旅程了。可是，林克當然不只是為了進行試驗而冒險啦！就在這個時候，又有邪惡的魔王出來搗亂了；這次的魔王「闇將軍 戈魯哥」為了令世界大亂，因而將能夠控制四季天氣「四季棒」之持有者迪爾公主囚禁，並將「四季棒」奪走令整個世界的天氣也變得異常。身為勇者的林克就得設法阻止魔王的詭計，並要盡快將迪爾公主救回及回復世界天氣平衡。

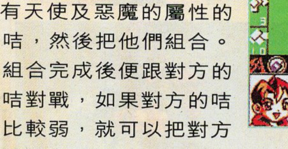




/TAB
發售商：IMAGINEER
發售日：預定4月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

CHALLENGE CARD GB BIG REMAN 2000

最近的CARD GAME還真多，喜歡這類遊戲的朋友一定玩得不亦樂乎。而今次的遊戲十分容易玩，另外亦有天使及惡魔的屬性的咭，然後把他們組合。組合完成後便跟對方的咭對戰，如果對方的咭比較弱，就可以把對方的體力減弱，當對方的體力被減至零的時候就勝利囉。不過，要如何收集咭呢？首先玩者會得到30張咭，之後可以在街上任意移動，從而取得其他不同的咭，另外戰鬥時可以得到金錢，玩者得到金錢後便可用以購買新的咭了。



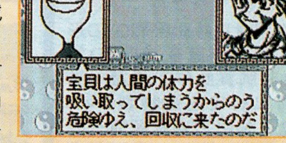
RPG
發售商：BANDAI
發售日：預定2月24日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

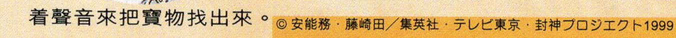
仙界傳~TV ANIMATION 仙界傳封神演義~



最近很多人談論的封神演義終於由動畫走進WS了！除了太公望之外，其他的角色亦會出現，甚至會成為同伴！另外還有一個新角色，太公望就是跟他一起冒險，而且幫助他找尋寶物。玩者要靠在街上跟路人傾談來獲得寶物的所在，因此留心對話是很重要的。最後，當發現寶物後寶物會發出聲響，玩者可以跟着聲音來把寶物找出來。







組員：
守護月天小璘

勇者再臨

勇者王GAOGAIGAR FINAL
第一話「勇者王新生！」

推出日期：1月21日
售價：5800日圓

前言

之前曾為各位介紹過的《勇者王》OVA，已決定於1月21日發售，當中的最大特色可說是此集使用了超過18000張動畫膠片，這是一般動畫所使用的為多，因此本作的動畫相信會更加流暢、表達更加細緻。不如現在就藉着這OVA推出的時期，為各位介紹一下本作的詳細內容吧！

今集之關鍵

擁有G-STONE能力的露妮，並不是完全的改造人，因此對她來說機體活動時所產生的熱量將會是她的弱點。而她來到地球的任務，將會是為了阻止犯罪集團「BIONET」來盜取重要的謎之物體「Q PARTS」，因此就操控着由她帶來地球的兩個外型有如女性的機械人「光龍」和「闇龍」，一起對付敵人。不過此作的主角獅子王凱與及GGG當然不會袖手旁觀的，他們也會整裝待發，隨時出擊。究竟這個「Q PARTS」將隱藏着什麼謎團呢？

本作特典

本作將會以錄影帶和DVD形式出售，而特別就在於DVD當中，因為若購買此作DVD第一卷的初回特典將會附送特製DVD盒，各位可利用它來收藏第一至四卷DVD與及一隻CD，收藏起來可謂十分方便。

勇者王
ガオガイガー
FINAL





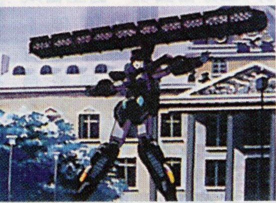
◆在故事中仍然是個謎的少年天海護，在本作中能否將他的謎解開呢？

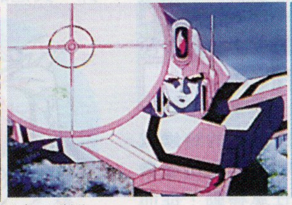


◆凱、露妮，一起作戰吧！

STAFF

總監督：米たにヨシトモ
監督：山口祐司
人物設計：木村貴宏
機械設計：大河原邦男・藤田一已
劇本：北島博明・竹田裕一郎
音樂：田中公平
制作：サンライズ









◆除炎龍和冰龍外，還文還會有新的機械人加入戰鬥

古代劍客
隨風 月影蘭

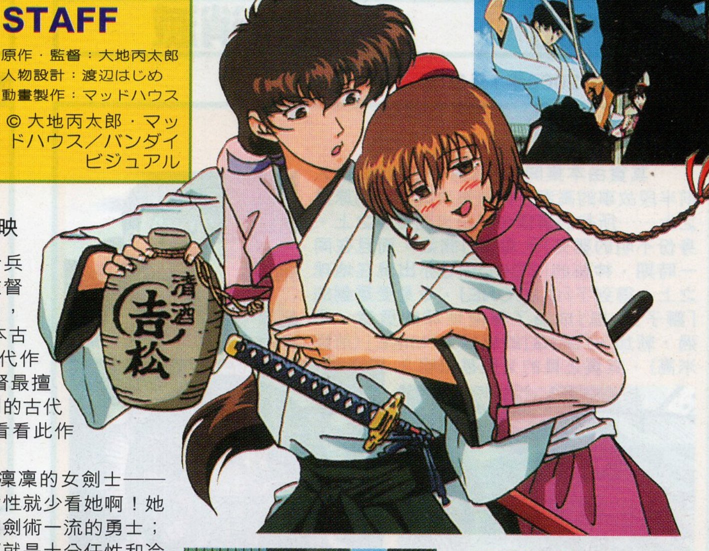
1月26日開始逢星期三下午7時於WOWOW NON-SCRAMBLE中放映

STAFF
原作・監督：大地丙太郎
人物設計：渡辺はじめ
動畫製作：マッドハウス



再次由曾製作「十兵衛」的大地丙太郎作監督的新作《隨風 月影蘭》，故事背景將會是以日本古代劍客盛行的江戶時代作題材，並加插大地監督最擅長的搞笑原素，令沈悶的古代劇帶來生氣，現在且看看此作的內容吧！

主角是一位威風凜凜的女劍士——月影蘭，別以為她是女性就少看她啊！她可是一位充滿正義感和劍術一流的勇士；不過她亦有缺點的，那就是十分任性和冷傲。另外，她的過槳亦是一個謎，沒有人知道她以前究竟是一個怎樣的人。而她將會和一位精通拳法的武術家美奧一起過着闖蕩江湖的生活，美奧的性格與蘭是個大對比，她熱心助人，喜歡鋤強扶弱，她倆走在一起將會發生一連串笑話。她們每到一處地方，也會有問題等待她們解決；另一方面，蘭的宿敵紅之介亦在此時出現，究竟最後會誰勝誰負，而她們又能否將遇到的問題一一解決呢？




◆看月影蘭的衣著，還以為她是男孩

◆美奧的奧義拳法是貓鐵拳

與外星人在一起
NieA_7

預定2000年春天放映

看過本作的畫面後，有否覺得角色的樣子熟口熟面呢？本作可是由曾為《鈴音》作漫畫和人物設計的安倍吉俊，於《月刊Ace Next》中連載的漫畫來的。故事是有關一位宇宙人尼亞，她的外貌與普通人無異，只是擁有一對比較特別的耳朵，她於其星球中是一位最劣等的人；而她將會來到地球，與住在日本東京下町的少女芽崎麻優子生活。麻優子可謂與尼亞十分相似，她是一位考不進大學的學生，究竟這兩位「劣級」的人走在一起，又會發生什麼事呢？



STAFF
製作：トライアングルスタッフ
監督：佐藤卓哉
人物設計：柳田義明

烈火雄心的少年
消防員的故事

一套於不久前於《週刊少年Sunday》中連載的勵志漫畫《消防員的故事(原名：め組の大吾)》，曾經於週刊所舉辦的活動中播放過此作的特別劇場動畫。而此作由於使用了大量CG，令當中場面富有真實感，因此在這套動畫推出以來大受好評。有關方面有見及此，便決定將之於1月22日於日本作劇場版動畫公映，並在3月收錄成錄影帶發售，各位喜歡這位英勇的消防大吾的朋友就不要錯過了。



此作是講述大吾會於一個防火指導演講會當中，重遇其高校時校導他的落合老師。於當時還是一名不良少年的他經常也讓老師擔心，可是現在他已成為了一名英勇的消防員，這也總算令老師感到恩慰，而他們就在這次重遇中大談當年的事情。不過故事當然不是那麼平淡，在他們談天之際，會堂中突然發生火警，身為消防員的大吾便要擔起其職責——救火救人，於是，他就穿起消防衣服進入火場撲火了！


◆穿起制服在火場中大顯身手吧！


◆落合老師曾為大吾的事而十分擔心



◆於本作中亦會出現漫畫的角色當然少不了甘粕士郎啦！



第27話　大東京消滅

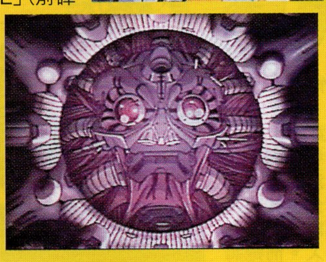
播放日期：2000年1月30日

前言

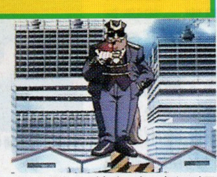
其實由本集開始，《勇者王》將會進入前半段故事的高潮，而故事其實亦回到原點之上……所有的事情也是由來到地球之上，身份不明的嬰兒「天海 護」開始，而且在同一時期，神秘的「ZONDER」亦出現在地球之上；得到了「G STONE」，令身受重創的「獅子王 凱」成為了保衛地球的勇者，不過，新加入「GGG」的機械人「MIKE」(前譯米高)，其真正目的又是甚麼呢？







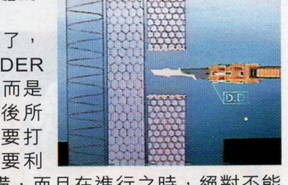
本集故事內容



大家還記得在上一集的《勇者王》之中，「ZONDERIAN」手上的「ZONDER METAL」已經全部用完了，所以現在ZONDERIAN只有自己親自出馬了，而且今次可以說是他們的總攻擊，全部4名的ZONDERIAN也全部出動，他們各自選擇自己種類的素體，之後便開始這次「最後之戰」。



這天，護在老師的帶領之下，來到東京鐵塔之上觀光，可是，護一直也有一種非常不祥的感覺，不過又感覺不到ZONDER，所以便沒有連會，可是，突然間東京鐵塔被奇怪的物體包圍?，最不幸的是一直也負責保護「護」的「保羅霍特」被敵人引開了……



當「保羅霍特」擺脫敵人之時已經太遲了，因為以東京鐵塔為中心的東京己經被ZONDER利用結界包圍?，而且這不是普通的結界，而是集多次戰鬥經驗之後所造成的結界，如果要打破這結界，便一定要利用全部的勇者及裝備，而且在進行之時，絕對不能受到外界的攻擊，為了這次的任務，全部的勇者機械人也全力出擊。

在4名「ZONDERIAN」之中，「波洛尼斯」和「寶蓮瑪達」負責內部建立內部的「ZONDER METAL」工場，而外部的防守則由「比煞」和「班捷隆」負責，這可說是非常嚴密的防守，而「GGG」想出來的方法是先利用「ERASER HEAD」來消解第一層的結界；而第二層則是用「DIVIDING DRIVER」來解決；第三層便是靠「PRIES」；最後一層便是由最強的「GOLDIAN HAMMER」來消除，成功的話，GAOGAIGAR便可以進入結界之內。

至於其他的勇者們則在結界之外全力為GAOGAIGAR作援護攻擊，然而，到達目的地後，在凱看到的地方，全部也變成了「ZONDER METAL」的培殖場，整個東京也變成一片死寂……究竟凱能否將一千萬的東京市民救出來呢？





勝利的關鍵

第28話　激突！機界四天王

播放日期：2000年1月13日

前言

在上集之，凱已經到達了東京，不過，東京的景像實在將凱也嚇呆了，因為這　已經變成了「ZONDER METAL」的培殖場，而大部份的人也被困，幸而在東京鐵塔之上的護等人仍然未受到影響，這時候，GAOGAIGAR的身影出現在眾人面前，令眾人心中充滿?希望……





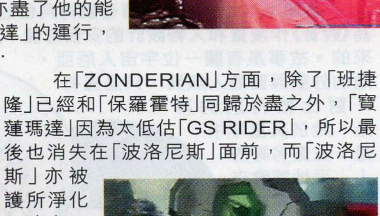
本集故事內容



GAOGAIGAR已經成功的衝入了「ZONDERIAN」的結界之內，不過，在這　因為受到非常大的電磁波影響，所以無法和外間通訊，就在這時候，回到美國已久的獅子王雷牙博士終於也回來了，而且他說來協助眾人作戰的……



原來，結界是由「波洛尼斯」和「寶蓮瑪達」以高速運轉而造成的，但是由於GAOGAIGAR的介入，他們只好暫時停下來，為了令「ZONDER METAL」的培殖場能夠完成，「比煞」全力向GAOGAIGAR攻擊，令「波洛尼斯」和「寶蓮瑪達」有時間重新建立磁力場，而結界亦再次打開……幸而，這時候所有的勇者已經進入結界之內！

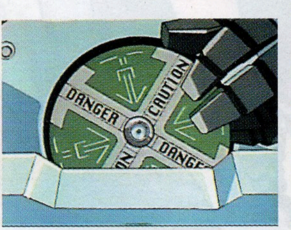


為了戰鬥的勝利，所有的勇者也作出了重大的犧牲，最首先便是「保羅霍特」，為了要戰勝「班捷隆」，他利用情報艦和「班捷隆」同歸盡……而為了戰勝速度極高的「比煞」，凱逼不得已利用「GOLDIAN HAMMER」最後的能量作出最後一擊；而「超龍神」方面，亦盡了他的能力阻止了「波洛尼斯」和「寶蓮瑪達」的運行，可是，他已經不能再戰鬥了……

在「ZONDERIAN」方面，除了「班捷隆」已經和「保羅霍特」同歸於盡之外，「寶蓮瑪達」因為太低估「GS RIDER」，所以最後也消失在「波洛尼斯」面前，而「波洛尼斯」亦被護所淨化而消失。



戰鬥到了這好像已經結束，不過，在東京之中的「ZONDER METAL」又怎樣呢？原來，雷牙博士回來便是為了帶「DISC X」回來，現在，「MIKE」終於能發揮出他的真正力量了，究竟他的威力又有多大呢？





勝利的關鍵





各位會否覺得很怪，為何小璘會這裏在神社出現。其實小璘原本是在這裏拜神的，但由於解簽佬福田要為人僻邪去打喪屍，還打算將其打喪屍心得寫成書本，讓各位學習打喪屍方法，所以小璘就做了替工了。

TO：福田君：

HI！？是我Guy呀！近幾欠沒有跟你SAY HELLO，因為都未熟略，Sorry！今次又有問題啦！(兼換筆名，Gary是真名)

1.我跟足上次115期你教我咁，在LIFE UP 8個及SUB-TANK 4個不在布台靠左向下跳，入了牆後，都不見有任何東西，WHY？
2.《激鬥 鬥神傳》，怎樣使用隱藏人？
3.那間機鋪有《餓狼MARK OF THE WOLVES》玩？
4.福田你喜歡甚麼類型的GAME？
5.你有冇DC？
6.你地的電腦有冇「染上」「千年蟲」？
要睡啦！真係要收筆啦！
祝：步步高升！

FROM ROCKMAN X

ROCKMAN X：

1.對不起，不明白你在說那一隻遊戲。
2.GB的《熱鬥 鬥神傳》的隱藏人物使用法是在DEMO畫面艾莉絲跳舞時，順序按下↑↓AB——AB便可
3.各大機舖。
4.好玩的便會喜歡玩。(福田)
5.有。
6.沒有。

小璘代答

福田解簽王：

本人只是第一次寫信給貴刊，希望您能夠作出回覆！

1)本人玩了《POCKET MONSTERS.黃版》接近150小時，但也找不到NO.151聽說要用秘技，這秘技是怎樣用的，怎樣才可拿到NO.151？(請詳細說明此秘技。)
2)貴刊有否做《D2》的攻略呢？
3)在貴刊裡您們刊登過《POCKET MONSTERS金、銀》的NO.251到底是怎樣拿到的？
4)DC的網上對戰是什麼，是不是插在電話線上才可對戰？
5)《莎木》限定版內裡有什麼，520元是不是合理的價格。
6)DC的《BIO HAZARD CODE:Veronica》會否製造攻略本呢？
7)最後，DC在1至2月會有什麼好玩的Game呢？

祝：千禧年快樂，心想事成

科學怪人上

科學怪人：

1.要取得NO.151是需要於由日本廠方所舉的特定活動才可，是沒有秘技的。
2.於117、118期曾做過《D2》攻略。
3.暫未清楚取得方法。
4.DC的網上對戰是需要利用Dream Passport，並於自己的DC上接駁好上網工能才可進行的。
5.《莎木》限定版將會隨遊戲附送Soundtrack一隻。
6.會。
7.好玩的遊戲就有《櫻大戰COLUMNS》、《Crazy Taxi》、《超鋼戰記》等。

小璘代答

福田：

近日在小弟身邊發生了一件不愉快事情，希望將他供諸位機友，Thanks！

話說某日小弟的朋友新買了一部PS，叫小弟放學後一起遊玩，當我上去佢屋企一睇，惡夢即時降臨。先睇個盒，極度殘破，絕非新盒應有面貌，再講付件，經典絕版非震動翻版手掣1個，一日即燒變壓火牛1隻，自動失意翻版save card 1張，最後睇吓部機，擁有高科技人工智能Load碟性能(揀碟黎Load)，某D Game就好地地，某D玩玩吓自動Hand機(停止轉動)，某D更加連畫面都無埋(以上用來試機的Game全是原裝)

小弟在此奉勸各機友買機千萬要小心，不要再受奸商欺騙。

Guy

GUY：

多謝將你的感受說出來。下次記得叫多幾個朋友一起買機啊！

小璘代答

主持先生：

你好！我係第一次來信的，所以極度希望你能一一？？下列問題：

1.天誅——忍凱旋有冇秘技？有請寫下，又有金手指密碼(全項目密)請寫下。
2.恐龍危機會不會出第二集？
3.ODD WORLD~ABE's EXODDUS(阿比逃亡記)有冇秘技和金手指密碼請寫下。
4.PS 2即將面世，PS 2的售價是多少？(注：係人民幣和日圓。)

最後，很多謝幫我一一解答！

祝：生活愉快德偉上

德偉：

1.只要依照以下的指令，就可出現不同的特別效果。

效果	指令
使用彩女的隱藏忍之鎧	擁有「忍之鎧」的情況下，進入忍具選擇畫面，然後順序按L1、R1、↓、↑、←、→
體力回復	按Start暫停遊戲，並按L1、R1、→、↓、←、↑
選擇敵人位置	在任務選擇畫面按着□掣來按L1、R1、→、↓、←、↑
選擇版面	在任務選擇版面按着△掣來按L1、R1、←、↓、→、↑
虎之卷「AD2030」版面	在任務初期設定畫面內，按着□掣來按L1、R1、→、←、↑、↓
使可攜帶道具上限變成30件	在忍具選擇畫面按着△掣，然後按L1、R1、↑、→、↓、←
逐次增加1件道具數目	在忍具選擇畫面按着△掣來按L1、R1、↑、↓、→、←
使用所有特殊忍具	在忍具選擇畫面按着□掣來按L1、R1、←、↓、→、↑
使用彩女的盔甲	在忍具選擇畫面並持有特殊盔甲時按L1、R1、↓、↑、←、→
選擇語言	在選擇語言畫面中按着□掣來按L1、R1、↓、↑、←、→

2.暫時廠方未有公佈。
3.沒有。
4.PS 2之售價為39800日圓。

小璘代答

TO解簽佬福田：

1.請問《心跳2》怎樣輸入鬼塚英吉這個名字和讀音？
2.《心跳2》中的炸彈點消除？
3.《心跳2》有無秘技？
4.你認為PS有無可能出《龍界傳說》？
5.你認為《機械人大戰LINK BATTLER》邊部機最勁？
6.《機戰LINK BATTLER》有沒有秘技？
7.PC的《AGE OF EMPIRE 2》有乜秘技？
8.12月有甚麼正GAME出(12月15日後)？
9.12月又有乜模型出？

請福田君一定要幫我解簽！並祝GPM可以賣到999期。

FORM MGリックドム2號

MGリックドム2號：

1.Onizuka Ekichi
2.只要在女孩出現炸爆後就電給她便可。
3.沒有。
4.任何事都會有可能性，只是高低之差而矣，筆者認為《BAHAMUT LAGOON》於PlayStation上推出的可能性絕對不高，原因是它在超任推出當日不但銷量不甚理想，而且也不是甚麼大堆頭製作，加上一些背景因素，導致它重見天日的機會極低。
5.筆者首推的會是六神合體。
6.暫時未收到關於《機戰LINK BATTLER》的秘技。
7.只要輸入以下的密碼，就可出現不同的特別效果。

效果	密碼
關掉戰鬥時的煙霧	Polo
開啟整個地圖	Marco
取得1000顆石	Rock On
取得1000塊木	Lumberjack
取得1000黃金	Robin Hood
取得1000食物	Cheese Steak jimmy's
可控制動物	Natural Wonders
可立即擊敗	Resign
可立即毀滅	Wimpy Wimpy Wimpy
可接收一個高、行動快，但沒有用途的村人	I Love The Monkey Head
可接收一個有Twin Machine Guns的Shelby Cobra	How Do You Turn This On
立即毀滅敵人(	Torpedo(
接收Saboteru	To Smithereens
立即毀滅所有敵人	Black Death
立即勝利	I R Winner

8.正GAME為數不少，但最值得留意的就有《VALKYRIE PROFILE》和《SPACE CHANNEL 5》。
9.MASTER GRADE版ZZ GUNDAM是較值得推薦的模型。

福田

福田君：

今次是在下第一次來信，請回答：

1.《POKEMON金銀》大約港幣多少？
2.在推出《POKEMON金銀》後一個星期(十二月四日)，即是那日的GAME PLAYERS會否有《POKEMON金銀》的優惠？
3.《POKEMON紅藍綠》有大量金錢和無限升LEVEL帶秘技，為何你們不在「秘技工場」中刊登呢？

在下自認是《POKEMON》的忠實FANS，對金版和銀版的有關資料感到莫大的興趣，希望閣下多一些刊登有關的進一步資料，在下熱切期待。

祝GAME PLAYERS全員蒸蒸日上

小林早七上

小林早七：

1.截至今日打這篇稿為止，據知《POKEMON金銀》的市價大約是$350左右。
2.這倒要看看各店子會否提供該作的優惠，恕在下幫不了你。
3.因為此作推出了已有好一段日子，通常太舊的秘技是不會在秘密技攻中出現的。

其實我們是絕對不會放過有潛質的手提機佳作，君不見兩集《POKEMON》我們也有製作攻略嗎？

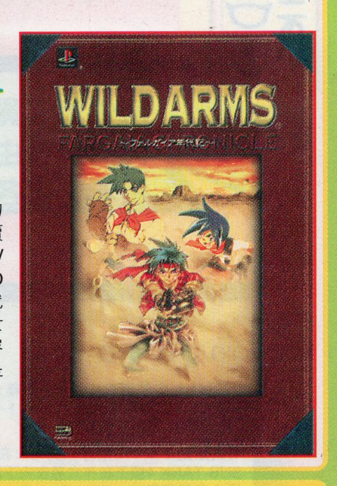
福田



Presented by：MS、山寺良牙、阜林三郎
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

WILD ARMS 法魯佳亞年代記

出版社：SOFT BANK
售價：1800日圓



有留意PS的《WILD ARMS》的朋友都應該知道；這系列不單有續作推出，還會在日本WOW WOW電視上播映動畫，若你是《WILD ARMS》迷的話，只要買下此書就可以更加了解《WILD ARMS》的世界觀，因為它除了收錄遊戲的內容外，更有TV版的設定集，絕對是FANS必買之品。（MS）

心跳回憶Drama系列Vol.3 ～啟程之詩～ Visual Collection

出版社：KONAMI株式會社／株式會社新紀元社
售價：1700日圓
國際書號：ISBN4-88317-772-6

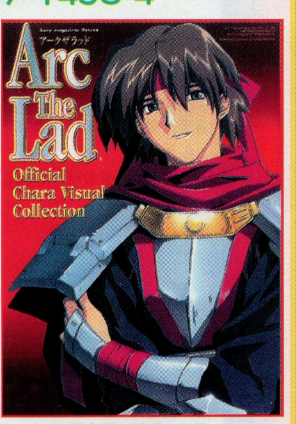


雖然《心跳回憶2》已推出了一段日子，但相信仍有不少玩者仍懷念著《心跳回憶1》的情節，特別是在最後作品「啟程之詩」的故事更是令人深深感動。那有否想再次重溫感動場面呢？有的話這本Visual Collection相信會合心意，內容是刊載「啟程之詩」所有出場人物的設定，以至一些令人感動的場面；同時連Sega Saturn和PlayStation版的包裝設定、廣告用Poster……等設計也會刊載，而最重要的，就是在本畫集的最後一頁會刊登所有特別畫面的出現法，好讓還未儲齊整本遊戲相簿(Album)的玩者能作個參考。

（山寺良牙）

ARC THE LAD OFFICIAL CHARA VISUAL COLLECTION

出版社：SONY MAGAZINES
售價：1800日圓
國際書號：ISBN4-7897-1493-4



SONY的人氣遊戲《ARC THE LAD》的動畫版的設定資料集，全書共100多頁，並收錄全動畫版本的故事內容，人物設定以及世界觀等資料，此外還有超過10張宣傳用的POSTER原畫，非常精美，假若你是動畫版《ARC THE LAD》迷，不妨一買。（MS）

心跳回憶2 PERFECT GUIDE

出版社：KONAMI株式會社／株式會社新紀元社
售價：1200日圓
國際書號：ISBN4-88317-780-7



上期介紹過由另一所出版社的GUIDE BOOK後，今期再介紹另一本；今次這本由新紀元社與KONAMI合作推出的，內容同是詳細介紹遊戲的系統，不過詳細度比上期所介紹的還多，而且亦有一些參考數值；除此之外，亦會有所有出場女孩的「所有」對白回應反應表和事件表，而且大部份的特別事件也有詳細的說明和圖片，不過很可惜隱藏人物仍是只有簡單提示而沒有攻略，當然有這般詳細的話價錢方面亦「拖阿阿……」，這本PERFRCT GUIDE值得推介給想深入鑽研《心跳回憶2》的玩家。

（山寺良牙）

LOVE HINA Vol.5

作者：赤松健
出版社：講談社
售價：390日圓
國際書號：ISBN4-06-312776-1
日本雜誌書號：42250-76

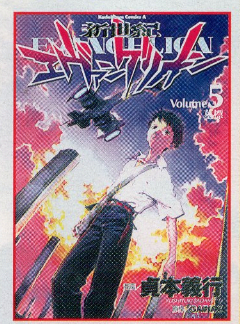


自從上次瀨田來到ひな莊並再次遇上なる後，なる與景太郎二人的關係突然變得很冷淡，景太郎經常避開なる，而なる亦擔心著景太郎的事，二人經常猜擬著；剛考又到暑假，於是ひな莊的整批住客便借機到海邊玩一番和幫忙做Part Time，當然不少有趣的事亦在該時段發生，某次瀨田的女兒「莎拉」趁她父親出外考察餘下她一人時，想借機「整古」景太郎與なる，引她們到海邊對出的無人島，然後她自行逃走餘下二人，怎料到變成莎拉也沒法逃走，而且三人也在島上過了一段時間，不過在此段期間中，景太郎與なる終於冰釋前事，二人的關係再次拉近，最後到晚上發覺原來島與陸地之間是有路連著的，最後二人步行回去。

（山寺良牙）

新世紀 Evangelion (5)

原著：Gainax
漫畫：貞本義行
出版：角川書店
價格：540日圓
國際書號：ISBN4-04-713311-6

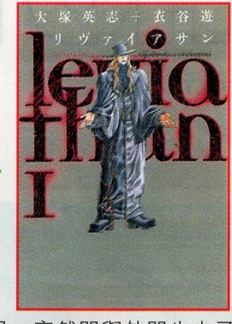


與上一卷相隔了足足2年的Eva第5卷，故事的推進已到達TV版的第15、16話的程度。經這一番調查後，加持發現為Nerv尋找Eva操縱者的馬鏎克機關，其實是向外界掩飾的假象，另有組織進行著以上的工作。明日香搬到葛城家居住，與此同時美里亦晉升為三佐。就在慶祝會當晚，喝醉了的美里，向不速之客的加持訴說自己的過去，親歷Second Impact的過去，而她正是Second Impact中南極的唯一生還者。其後第7名使徒(註)來襲，在美里那成功率過分低的作戰下，合三人(？)之力將其擊倒，同時身處南極的碇司令則尋獲那槍並送返總部。一日，由於Nerv日前停電尚未修復，真嗣要利用緊急通道回去總部，無意中見到美里及加持二人，而且更見到一件物事，令他開始質疑父親的工作背後的真正含意……(阜林三郎)

註：據故事的推進漫畫版只有13名使徒而非TV的17名，而這裡出現的使徒是TV版的第10使徒。

Leviathan (1)

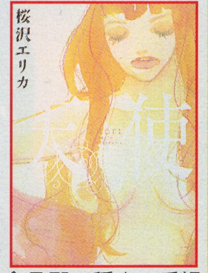
原著：大塚英志
作畫：衣谷 遊
出版：Media Works
價格：550日圓
國際書號：ISBN4-8402-1347-X



日本漫畫界劇作鬼才大塚英志，與以精細畫功著名的衣谷遊首次合作的作品。《Leviathan》(某RPG中的水龍)，是告知終結時刻將要來臨的獸的名字……20世紀末，5名被派往土耳其邊境的維和部隊成員，突然間與外間失去了聯絡。2年之後，只有一人生還，日本人三溝耕平，然而他卻是一名金髮、金銀妖瞳、擁有西方人面孔、女性雙手的神秘人物……與此同時，進入了21世紀的日本，正受著移植器官不足、聚合著世界各地難民等問題所困擾，而在這些問題的背後，隱藏了來自古時歐洲黑魔術、煉金術、發生學等奇異學問所留下的魔咒，究竟什麼事發生了在耕平及其他4人身上，為何只有耕平能夠生還？而一切事情的背後，又是否藏著一些不為人知的力量在操縱著？就讓衣谷老師的精細作畫帶大家進入大塚英志的神秘世界之中。(阜林三郎)

天使

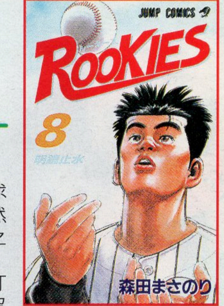
作者：桜沢エリカ
出版：祥傳社
價格：933日圓
國際書號：ISBN4-396-76213-5



有沒有想過，當你遇見一名天使出現眼前的時候，會是怎樣的事情？跟他(她)談戀愛？還是想他助你解決一些煩惱？還是乾脆的跟他做個朋友，到處遊玩？在《天使》這本櫻澤繪里香的短篇集裡，就記述了一位愛喝龍酒加檸檬的天使，與幾個人之間發生的故事。有被她一吻便會長出一對翅膀的男孩，需然很想把她留下來，但是他更想找到一個女朋友。有感到人生疲倦，想一死去逃避的女中生，與天使成為朋友後，找到了自己與眾不同的地方，亦感到天使在旁鼓勵自己，重新振作起來。與母親相依為命的小女孩，因為一次與天使一起遊玩，令經常忽略她的母親重拾母親的責任。究竟你會是那一種人？看過這短篇集後可能會找到答案。(阜林三郎)

Rookies (8)

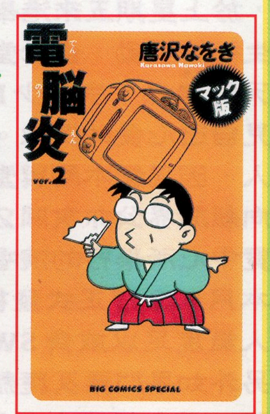
作者：森田真法
出版：集英社
價格：390日圓
國際書號：ISBN4-08-872812-2



曾因比賽中與對方學生衝突而停賽的棒球部，由新進老師，川藤重新拼合起來。雖然與區內名校用賀第一的練習賽中，以一分之微落敗，但卻喚起了這群不良少年的鬥志，積極地進行練習。同時由於川藤在比賽中打傷對方的教練，村山校長突然決定辭職以留住川藤！而安仁屋無意間發現學校多年前曾打入甲子園，而當時的隊長竟然是決定離去的村山校長！究竟棒球部以後的路會如何？此外在川藤的熱情教誨之下，開解了轉校生封閉的心，讓對老師失去信任的長跑好手重拾志向，更令一眾因循的教師刮目相看。熱血老師的人生課程展開新一課！(阜林三郎)

電腦炎 ver.2 (Mac 版)

作者：唐沢なをき
出版：小學館
價格：476日圓
國際書號：ISBN4-09-185792-2



一個不懂電腦的中年課長，在這個充斥著電腦、數碼科技的世界裡如何生存？而人們在這個世界中又是如何生活？這個連載於《Big Comic Original》的四格漫畫，以非常誇張的手法，論盡了人們(尤其是日本人)在這個電腦世界各種光怪陸離的事情。而當中內容並不單是涉及電腦，還有各式各樣在日本發生的社會現象，例如Y2K問題、貼紙相、音Game熱潮、網絡人生，甚至預言1999年世界末日也有提及。(阜林三郎)

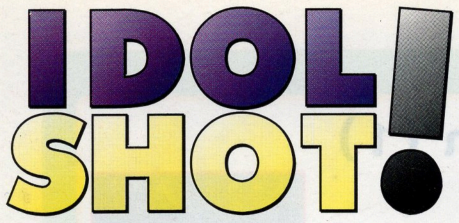
オムライス (5)

作者：星野もちる
出版：小學館
價格：505日圓
國際書號：ISBN4-09-184240-2



オムライス，奄列也，故事中四姊妹名字的意思剛好是奄列的四種材料，故此代表了四人同心的意思。而主角今井光，是從松江跑到東京工作的青年，因為與老闆的未成年女兒結婚(是迫出來的……)，而被老闆開除，更被冠上「淫行男」的惡名。待業中的他，一日前往見牙醫時，遇上一名非常害怕牙醫的女孩，更暈倒在醫療椅上！一片好心的光送她回家時，發現這女孩的家也是當牙醫診所的，而且跟自己同是姓今井，此時光才記起自己的牙痛……雖然四姊妹的大姊——珠子替他免費看病，但是條件是要他搬來跟她們一起住！這個古怪的家庭故事由此展開。而這裡介紹的第5卷是最後一卷，因為旅行的關係，一行人來到了光的老家——旅館「松風莊」投宿，此時光發現自己棄下不管的老家已面目全非。父親不只放棄了原來的經營方針，在姊姊兩夫婦的管理下生意更是一落千丈，而父親更有結束旅館的打算！究竟光會如何應付這個家庭危機？而他與今井四姊妹的關係又會如何？(阜林三郎)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



Kinki Kids

TEXT：MARKS

堂本剛

姓名：堂本剛Dohmoto Tsuyoshi
出生日期：1979年4月10日
年齡：20歲
出身地：奈良縣奈良市
星座：白羊座
身高：167cm
血型：B型

日本近年最受歡迎之一的男子組合—Kinki Kids，於上星期五來港舉行記者會，這事件即時令全港產生一片哄動。由於堂本剛與堂本光一只會逗留香港兩天的關係，令不少Kinki Kids的Fans不能抽空見一見自己心愛的偶像。其實大家不用擔心見不到他們二人，因爲堂本剛與堂本光一今次來港的目的之一就是向新聞界公布有關2月26日、27日在灣仔會議展覽中心所舉行的演唱會詳情，而演唱會門票亦已經在本月22日正式發售，所以各位Fans還有機會一睹人氣度足以威脅SWAP位置的Kinki Kids雙子星。另外如果門票反應熱烈的話，有關方面更可能考慮加開一場來報答大家的支持。

旋風式襲港

堂本光一

姓名：堂本光一/Dohmoto Kohichi
出生日期：1979年1月1日
年齡：21歲
出身地：兵庫縣芦屋市
星座：山羊座
身高：170cm
血型：B型

星之網

HappyHappyKinki
http://lovely.millto.net/ hhkinki/



Heaven to Heaven
http://www.iris.dti.ne.jp/ emiko/



Kinki 堂本店
http://www.intacc.ne.jp/HP/mad/KIDS/Kdoor.html







BEST OF BEST~All Singles Collection

主唱：大黑摩季
發售商：B-Gram Records
編號：JBCJ-1028~9
發售日：12月31日
價格：3360日圓（連稅）

樂評分：8分

若說98與99年是精選碟之年，相信絕對沒有人敢提出反對聲音，而近兩年才開始投身LIVE CONCERT活動的大黑摩季亦趕搭這架尾班車，於99年大除夕推出這張雙CD專輯。20首單曲作品相信不用筆者花費唇舌解釋到底有幾好，單是《Chotto》、《盡量也要望見你》和《LA LA LA》等已是代表作無需考慮值買與否，加上《FIRE》等4首歌曲的現場版本，對未曾推出過LIVE VIDEO的她來說真是珍貴的音源。至於2首新歌則各有特色，中慢版的《夢之延續》頗有中樂色彩，而臨時追加的《BRAND-NEW DAY》則是她典型中版作品的例子。可能是我比較偏激，如果大黑在4年前不是推出了精選碟《BACK BEATS#1》，當中有很多正歌已經出現過的話，那麼這張碟就真的是完美無暇了；但你若沒有買該張碟此作就馬上變成不可不買了。

（福田）



Pray / Get Into A Groove

主唱：Every Little Thing
發售商：avex trax
編號：AVCD-30078
發售日：1月1日
價格：1050日圓（連稅）

樂評分：7分

撫心自問筆者也算是ELT早期時便開始追捧的FANS，但真的很久也沒有聽過其新作，如果只說單曲不計精選碟的3首新歌在內，那他們就接近一年沒有作品派上台了。可能是要迎合現時相當流行的Maxi Single趨勢關係，就連ELT今次也來湊湊熱鬧炮製這張兩A面加Remix的Maxi Sg，先說封面難明五十嵐充與伊藤一朗為何無面見人？持田香織的新造型目前評價好壞參半，我則頗為喜歡。歌曲方面《Pray》有點《Someday, Someplace》的影子，亦因如此感覺不算太好，因為始終也覺得電子快歌才是ELT的強項，而略像《For the moment》的《Get Into A Groove》則尚算有水準，只要聽多幾次便能體會到好聽之處，只可惜那些混音版本比起《REMIXES》差得多了，因此祈望下一張單曲會有更大驚喜。

（福田）



1月份New Release推介

日本POP DISC

日本POP DISC

戀之DANCE SIGHT
主唱：MORNING娘
發售商：ZETIMA
編號：EPDE-1067
發售日：1月26日
價格：1020日圓(連稅)

這是「早安少女隊」成員之一石黑彩離隊後的作品，班底和前作《LOVE MACHINE》同樣，加上佻皮輕鬆的歌詞故相信與該曲相類似，但能否藉它闖出另一個高峰來呢？同碟還有《戀之ROCK'N ROLL》。

GIVES

主唱：椎名林檎
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22051
發售日：1月26日
價格：1200日圓(連稅)

很有趣的新派情歌，加上由新宿歌舞妓女王演釋就頗有看頭，歌曲難度較以前的困難，但以目前椎名的受歡迎程度實在不是甚麼問題；同日亦會推出另一張Maxi Sg《罪與罰》。

TELL ME

主唱：hide with Spread Beaver
發售商：UNIVERSAL VICTOR
編號：MVCH-9035
發售日：1月19日
價格：1019日圓(連稅)

雖然hide已離開我們有年半了，可是唱片公司與Spread Beaver成員們依然要大家不斷懷念他，所以繼續推出各種hide的商品，除了這隻重新錄音的單曲外3月2日更會有其BEST ALBUM。

GENIUS 2000

主唱：安室奈美惠
發售商：avex trax
編號：AVCD-11756
發售日：1月26日
價格：3059日圓(連稅)

足足有兩年半未推出過全新大碟的Amuro，終於在新紀元開始時炮製好這份新年禮物，當中包含了《I HAVE NEVER SEEN》及《SOMETHING 'BOUT THE KISS》等共15首歌，希望她事業能夠再創高峰。

直感PARADISE

主唱：Hysteric Blue
發售商：SONY RECORDS
編號：SRDL-4680
發售日：1月26日
價格：1020日圓(連稅)



Hysteric Blue式王道快歌，節奏快速兼且彈得精彩，這種感覺相當適合在演唱會時出現。負責歌詞的Tama今次又再進步了，但這個唱片封套就拍得有點嚇人了。

TSUNAMI

主唱：SOUTHERN ALL STARS
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VIDL-30475
發售日：1月26日
價格：1050日圓(連稅)

長青樹S.A.S.雖不至出碟頻密，可是每年總有一些值得留意的作品，而這次保留一貫大人感的《TSUNAMI》亦沒有例外，不過很想知道現今年青人會否接受他們的音樂嗎？



微熱

主唱：川本真琴
發售商：SMEJ Associated Records
編號：AICT-1144
發售日：1月21日
價格：1020日圓(連稅)

若以「一年一單曲歌手」來形容真琴就絕對不會錯，因為對上兩年她只推出了《櫻》及《閃閃亮亮》，直至現在的《微熱》可謂等到FANS頸都長；乃日劇《戀之神》的主題曲。



Oasis

主唱：Do As Infinity
發售商：avex trax
編號：AVCD-30079
發售日：1月26日
價格：1260日圓(連稅)

出道僅4個月便推出第3張Sg，D.A.I.被唱片公司力捧之消息實在無從否認，全因主音外貌吸引加上主將長尾大有一定功力，至於碟內除兩首新作外還有《Wings》的Live Ver.及《Heart》的Remix。





BY：福田(Pop)、KAN、山寺良牙

心跳回憶2 Vocal Tracks



遊戲：《心跳回憶2》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-39
發售日：1999年12月23日
價格：2913日圓

樂評分：6分

《心跳回憶2》繼推出了其主題曲Single和4隻遊戲Soundtrack後，繼而推出其首隻真正的原作大碟，就是今次所介紹的這隻「Vocal Tracks」，收錄內容就是《心跳回憶2》中十位出場人物的Image Song，事實上這些歌曲就該人物的代表樂曲，現在只是加上了歌詞，重新編曲後再加上角色聲優的歌聲而已；不過當中亦有不錯的歌曲。以本人推介其中一首是TRACK 5由「八重花櫻梨(CV：村井かずさ)」所唱的《櫻樹的光輝》，能表現出她雖是冷淡的人，但想衝破這道隔幕；其二是TRACK 8由「白雪美帆(CV：橘ひかり)」主唱的《喜歡的人》，歌曲以至歌聲也能帶出一種富幻想世界的氣氛，希望能早日遇上她的白馬王子。遊戲的開場曲(主題曲)《勇氣之神》亦會收錄在大碟內，不過反而「九段下舞佳(CV：山田美穗)」和「野咲すみれ(CV：本井えみ)」則沒有歌曲收錄在內，特別是すみれ有首曲也頗好聽的。

(山寺良牙)



往北去。CHRISTMAS MINI ALBUM

Song by Four Seasons
愛之雪人
遊戲：《往北去～White Illumination～》
發售商：MEDIA FACTORY
編號：ZMCZ-1051
發售日：待查(1999年)
價格：2000日圓

樂評分：6分

Dreamcast的著名戀愛模擬遊戲系列——《往北去～White Illumination～》，最近看乎沒有太多產品推出的關係，希望不會被Dreamcast機迷遺忘吧！而最近，也不可說是最近了！是在千禧年推出了一隻名為「CHRISTMAS MINI ALBUM愛之雪人」的小型大碟，內容收錄了《往北去》組合「Four Seasons」(CV：千葉紗子、大谷育江、豐口めぐみ、廣橋佳以)的一首新曲《愛之雪人》和《沒有聖誕老人的聖誕節》，以及其Karaoke版；另外亦會收錄四位角色的聖誕祝賀語，和《往北去～White Illumination～》主題曲《往北去》的聖誕版本，不過以現在才來聽聖誕版本信也再沒有味道吧！

(山寺良牙)

GAME MUSIC

JET DE GO！

遊戲：《JET DE GO！》
發售商：ZUNTATA Records
編號：ZTTL-0050
發售日：2月19日
價格：2550日圓

TAITO繼職業遊戲《電車GO！》系列取得不少歡迎後，便決定在2000年開發及推出新類型職業遊戲——《JET DE GO！》，內容是玩者飾演一名客機的機師，載著乘客飛向夢想；現在距離發售的日子已相差不遠(2月3日)，於是ZUNTATA RECORD便決定在遊戲發售後不久的2月19日推出其遊戲SOUNDTRACK，內容除了收錄遊戲中出場的樂曲外，亦會收錄TAITO遊戲音樂樂隊「Junkie As Machine」特別為遊戲而新作的歌曲——《FLY TO LOVE》的數個版本，計有：完整版、ARRANGE版、遊戲版本和KARAOKE版本。

JET de GO!
Zuntata

My Best Heroines

遊戲：《With You～想凝望你～》、《Virtual Call》、《Lip Stick Adventure EX》、《Palette》、《歡迎來到Pia Carrot》、《Friends～青春的光輝～》、《同窗會》、《令我的心燃點吧！》
發售商：Doors Music Entertainment／NEC Interchannel
編號：NECA-30017
發售日：2月4日
價格：3200日圓

相信看到大碟名稱還不在意，反而一看到其收錄內容的話，相信會令不少美少女遊戲迷愛不釋手，皆因本大碟是會收錄多首電腦版和經NEC Interchannel移植的著名美少女遊戲的歌曲，歌曲類別全是開場或完結歌曲，若只是喜歡聽其歌曲的話，只要有這一隻大碟便能賺回要購買數隻Soundtrack的錢了！



決戰 Original Soundtrack

遊戲：《決戰》
發售商：KOEI(光榮)
編號：KECH-1167
發售日：3月1日
價格：2500日圓

決戰
KESSEN

就在PlayStation2即將發售時，光榮便先拔投籌，推出其PlayStation2上首個作品——《決戰》，內容方面將會以交響樂的方式收錄遊戲中的配樂，絕尊有另一番的風味。

安琪莉可外傳3 Century～禁斷之鏡～Vol.2

遊戲：《安琪莉可》系列
發售商：KOEI(光榮)
編號：KECH-1157
發售日：2月16日
價格：3000日圓

顧名思義，就是美少男遊戲《安琪莉可》的外傳話劇故事，而這個話劇系列全套共有四集。



Arc the Lad 3 Original Soundtrack

遊戲：《Arc the Lad 3》
發售商：SONY Music Entertainment
編號：VRCH-5002
發售日：1月13日
價格：2854日圓

收錄著名角色扮演遊戲《Arc the Lad 3》內的所有樂曲，另外亦會連主題曲——《Way to the Earth》也一拼收錄。



Legend of Dragoon Original Soundtrack

遊戲：《Legend of Dragoon》
發售商：SONY Music Entertainment
編號：待查
發售日：1月21日
價格：待查

同樣亦收錄角色扮演遊戲《Legend of Dragoon》內的樂曲。





物料供應員：阜林三郎

「惡之奧拿就由我來斬斷！」聖戰士重出江湖！

繼高達系列的模型翻新推出之後，Bandai80年代另一著名模型系列，《聖戰士 登霸》亦展開了翻新的工作。其實早於舊年年中的時候，由日本模型雜誌《電擊Hobby》展開關於《聖戰士 登霸》的專欄，獲得不少讀者回響，Bandai有見及此便找來《聖戰士 登霸》其中一位機械設計，著名的插圖家出淵裕先生(《羅德島戰記OVA》人設、《機動戰士 高達 馬沙之反擊》機設)來進行整個翻新計劃的監修工作。經過大半年來的研究，試作、修改之後，作為翻新第一彈的「登霸」，亦已向著2月尾推出的時間表前進著，就讓我們看看這個新生登霸的英姿吧！

◆比例上作出了重大修改，肩幅收窄變得較為瘦長的外表，更能表現登霸那種靈活的形象

表現出以往欠缺的生物感

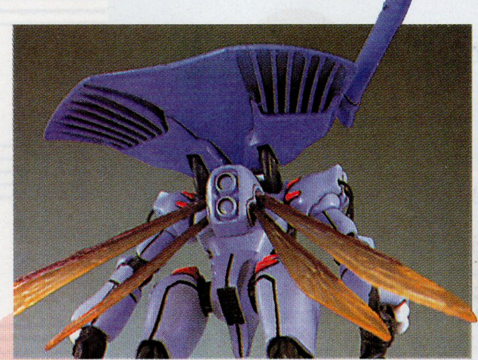
當年由於軟膠部件尚未出現，所以一直以來《聖戰士 登霸》的模型，都是難以表現出其類似生物的結構，給人一種「硬幫幫」的感覺。而現在為了重新表現這種結構，經過多番研究後，決定用上了軟膠製作關節部分，藉此重現硬質外殼當中柔軟的內部結構。此外外觀的設計亦作出了改動，令原來直線為主的「肥仔」外表，變成了瘦長高佻，曲面為主，帶有生物製外殼味道的「奧拿戰士」。

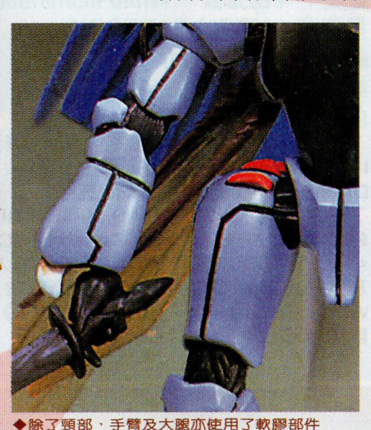

◆頭部用上了球狀關節再加上軟膠部件於表面，加強了柔韌的感覺



Next：瑞華斯！

可說是登霸最大敵人的奧拿戰士，瑞華斯，亦展開了翻新的工作。圖中所見的正是第2個試作品，最初的試作品帶來不少劣評，經由原設計的出淵氏修改後，整體的外表已大致表現出瑞華斯的味道。


◆改動最大的地方，整個奧拿增幅器及連接部分都是重新設計


◆除了頭部、手臂及大腿亦使用了軟膠部件



新年新景象，《心跳2》精品新登場！

雖然《心跳回憶2》的受歡迎程度好像不及上一集，但是既然成為了接班人(？)，《心跳回憶2》的精品當然會是陸續有來，就在此介紹一下將於1月22日開始發售的新精品吧！

《心跳回憶2》CD-ROM Case



本身其實是一個可存放8隻CD的CD袋，不過這個《心跳回憶2》CD-ROM Case卻另有一個用途，就是讓玩者存放整套《心跳回憶2》及其Append Disc。當然亦可當作一般CD袋存放《心跳回憶2》的Sound Track啦！

可存放CD-ROM 8枚

價格 800日圓

《心跳回憶2》閃閃 MUG



由珍珠色杯身加上金色杯邊襯托著陽之下光的插圖，被光照著時閃出珍珠色光芒的精美水杯。

H89xø72mm

價格 1200日圓

《心跳回憶2》繪馬

繪馬是什麼？是日本人在新年時許願及開運用的一塊小屋形木板，寫下了願望後便掛在神社裡或特定的地方祈求願望達成。雖然是遲了點，但是買來祈求「戀愛成就」相信會趕得及吧(笑)！

W155xH100xD8mm

價格 1200日圓

《心跳回憶2》幸福的護身符



白地上印著SD陽之下光的可愛護身符，把願望寫著紙上放進去，讓她跟你一起守護這個願望吧(爆)！

W50xH75mm

價格 800日圓

《心跳回憶2》求籤鎖匙扣

連住了一個上面印上了SD的陽之下光或麻生華澄的小籤筒，每天可以搖一搖看看那天的運氣如何。

W50xH123mm

價格 600日圓




露嘉的日常生活
BY R. RYAN


露嘉～今天的露嘉精神有點異常
注：此圖並沒有任何特別的意思大家不要亂想(^^::)
相信大家也考完試了吧！成績好不好呢？
是呀！我要努力嘛！
你會問這種問題？!
我一定要考到好的成績啊！
O下?! 轉死性?!
好恐怖呀！
大家不相信我嗎？呵呵～～
你..沒有事吧？身體有沒有唔舒服呀？
沒有事呀！我只是想讀好書吧了。
BLACK/MATRIX
這GAME是可以選擇你的主人的..不過，想不到主人之中有一個是男的...
男人?!!
OH-是呀，我就是你的主人啦-快投進我的懷裡吧 BABY~
唔好呀，我不要這樣呀，神呀...
你呀!!!! 不要走近我呀!!
唔好呀
想不到...
我竟然是搞基的..嗚嗚...
嗚嗚，真是可憐呀我..



RUKA留言板

唉～～新年又將快到了！小妹對這個節日真是又愛又恨。為什麼？恨的是因為之前要大掃除嘛！！「打機」多過「打掃」的我，要執拾好真的很困難。()_() 不過我已決定好了，即使執拾好房間後不久又會被我弄亂，那倒不如開開心心的繼續打機，不讓部遊戲機封塵還好！(←家中的小朋友千萬不要學，因為露嘉是受過「專人」長期訓練的，嘿嘿！)至於最愛又是什麼？下期再說給各位知。

《VOOT》同好者

Dear時雨：

Hello！本人也是SEGA的FANS，而且中毒不比你輕。由「世嘉一代」開始，「MEGA DRIVE」、「SATURN」、「GAMEGEAR」，直到現在的「DREAMCAST」也有支持。今次來信當然是《VOOT》，本來一直以來都知這隻是好遊戲，但到朋友家裡試玩過後便不能自拔。就算GAME連TWIN STICK要700大元也是值得的。受病毒感染的戰友不斷增加，請問那裡有CABLE賣，我估就算有得賣都貴過隻GAME加支的(此時亞記的網頁廣告正播著VOOT的音樂，唉)，另外商品編號是幾多號，也許有機會訂到。

其實今次來是想給予快將推出的《VOOT》攻略一點意見(你收到這封信可能已經出版了)，這本攻略本是否由你和HAJIME少尉負責。另外一本DC專門誌DW也有推出隨書附送的《VOOT》攻略本，招式介紹都不少，包括隼、SECRET CANCEL、SDS、三角斬、A字斬、燕返多式等等。部份招式好象SECRET CANCEL、三角斬這些都能參透到，但燕返，真空(究竟軍佬那招起手是LW還是CW)這些高難度動作則一次也出不到(戰意一度消沉)。我問過朋友出不出到橫DASH攻擊CANCEL跳躍或樽下攻擊，他說該技巧是將橫DASH攻擊後的硬直減少，有時出咗都唔知，究竟幾時才要將控桿拉開(好像每部VR都不同)。最好就是另加VCD解説和控桿操作畫面，100%展現操作情況。因為只是文字加圖文是不足夠的。再加上詳細的故事世界觀解說就完美啦，因本人以前十分喜歡看HAJIME少尉的遊戲語電腦戰記，加上就算給我買到本電腦戰機編年史、開發秘話、CYBER TROORERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC都看不明。希望該攻略本能做到令初學者看得明白(努力練習後成為專業VR操者)；高手會因詳細故事解説而購買的《VOOT》天書。

最後想問《VOOT》的機設者HAJIME是否就是河森政治，因為我朋友說TEMJIN的頭好似MACROSS裡的韋基利，而身體就好似0083裡的GP 01 Fb。

祝工作順利

TEMJIN(18才)

P.S.不知遊戲誌會否舉辦《VOOT》比賽

Dear TEMJIN：

你好，很高興收到喜歡SEGA和《VOOT》的讀者來信。說來慚愧，筆者的「SEGA FANS歷」比你還要淺(第一隻令筆者中毒的SEGA遊戲是街機的《VF》)，不過那時的我和今天的我當然不可同日而語啦！(—意味不明)

由於籌備《VOOT》攻略本的工作太過繁忙，請容許筆者簡短地作答你的問題……m(_)m

對戰CABLE在香港的確非常難找，筆者也是靠着福田的面子在相熟的店子處「搶」來的，如果真的要買，相信只有某幾間較大型的GAME鋪才可能有貨。至於價錢嘛，當時的街價約是$450左右，現在的價錢應該也差不多。對戰CABLE的商品No.是：HKT-9500

即將出版的《VOOT》攻略本《VOOTMAX》是由本人獨力負責的，HAJIME少尉並無參與在內，雖然筆者也希望他助我一臂之力……至於你提到的特殊技巧，在攻略本內當然也會一一收錄。由於版位所限，筆者沒有可能將每招的畫面配合詳細的控制法一同刊出，但不用擔心，因為筆者會將那些比較難出的特殊技錄成短片在gameplayers.com.hk處讓大家下載，到時你就會明白每招的TIMING了。APHARMD B那招即死COMBO是LW起手的，而且是DORDRAY限定。世界觀方面，筆者恐怕不能滿足到你的要求，原因也是版位問題。HAJIME KATOKI和河森正治是兩個人來的(日文讀音也不同)。GPM暫時沒有舉辦《VOOT》比賽的計劃。

祝 早日成為ACE PILOT！

時雨

響野高中入學方法

TO：山寺良牙兒

你好！本人叫前川．公彥！良牙兄在別冊攻略人說了一個響野高中的入學網址，本人也想入學，但把說明書翻得皺了也找不到甚麼是IP CODE，所以不能成功入學，(我買的是原裝行貨，莫非要買水貨？)希望良牙兄指教！先輩！

TO：小璘

千禧年鑑做得很好，$68元買回來也是值得的！在那兒可以買到守護月天的VCD/DVD(正版)？

TO：福田

Hello！聽閣下對日本樂壇有很深入的認識，請問「鐵炮塚葉子」的CD可在那兒買到？

祝《GPM》能出至1000000期

前川公彥上

Dear前川公彥：

首先閣下請冷靜，不用將說明書翻到這樣，請看清楚116期的說明：「……IP-CODE就是在遊戲說明書後面的貼上的貼紙……」，即是說其IP-CODE就是在《心跳回憶2》的遊戲說明書背面右下角的一張貼紙；若再不明白的話，便以圖片說明。

IP–code

00199900
DQYFCNGB

★這個就是入學註冊用的IP-CODE

コナミ株式会社
TEL03-3586-1573
コナミホットライン
TEL03-3586-5735
コナミ カスタマーサポートセンター

★這是說明書背面，請留意右下角！

餘下的請參考116期別冊的有關說明，此外本人不清楚「行貨」是否也有這個IP-CODE；另嚴正警告，本圖所出示的IP-CODE是已經註冊到響野高中內，均勿企圖用此號碼註冊，否則會觸犯刑事罪行！

響野高中網頁地址：http://www.hibikino.net/hibikou

From Ryouga

多謝你的讚賞，小璘一定會繼續努力的！另外，有關守護月天的VCD／DVD，對不起，我暫時也未見過。

小璘上

我不是對日本樂壇有很深入的認識，因為通常我只聽流行曲和Indie(Visual系為主)的，所以孤陋寡聞請別見怪。至於你所提及的鐵炮塚葉子…是誰來的？是不是聲優？因為在下真的未聽聞過。

福田

惡魔的矛盾

Dear GPM眾編輯：

新的一年到了，首先祝各位新年快樂！不知各位有沒有甚麼轉變&願望呢？我的新年願望就是最後三年大學生涯可以平安渡過，不用Repeat……大家又如何呢？

Dear MS：

很高興終於有人談及惡魔城的歷史 & 人物關係了！（感動～）當然之前的《天使》也很好。雖然我也喜歡天使，但我更喜歡惡魔。所以通上Game裡的奸角啦，大魔王啦，十個有九個都是我的Favourite。唔～若跟據Msさん所說，Alucard豈不是成了Belmond家的祖先之一？？？但我手上那本《月下の夜想曲》的攻略本卻說Alucard當時只有400歲……惡魔的事果然是很深奧的……請繼續努力寫下去吧！

Dear福田：

我想信GPM裡面最熟悉Japanese Rock Band的應該非你莫屬了！不知以後可否何你請教有關他們的事情呢？另外福田さん喜歡X-Japan嗎？好像不見你有提及過你喜歡他們。對於我來說，X Japan的地位是無人可以取替的～！

還有就是《Persona》&《Persona 2》的OST可以在那裡找到？我去過很多地方都找不到，我又不想買台灣那些「正牌翻版」！希望福田さん可以告訴我啦！

To：小璘

你的《PE 2》攻略做得好呀！不過好像缺少了一點有關武器 & 防具的簡介，攻略上有少許地方有點不清楚（當然這和本人理解能力低有關）。以上只是本人的少許意見，希望你不會介意。

我可以來信和你談談《卒業M》的一切一切嗎？

好啦，我要收工啦，Bye Bye！

祝GPM銷量第一

From
Snake
4th Jan,2000

Dear Snake：

真想不到第一期寫有關《惡魔城》的歷史，就有讀者寄信來附和，很高興呢！的確，若是跟據《惡魔城》的系譜，Alucard成為Belmond家的祖先之一，雖然他在《月下之夜想曲》時，被設定為400歲，但是若根據他的設定，Alucard在《漆黑之前奏曲》時，就只有3-4歲左右，所以在118期時筆者說過整個《惡魔城》的系譜是出現很大的問題及矛盾。

·MS

你太過抬舉筆者了，我只不過是很喜歡聽J-Rock與J-Pop音樂而矣，絕對稱不上最熟悉，但如果你有興趣交流有關音樂的事情，不妨來信或者電郵給我；電郵地址可參照四格漫話。說到X JAPAN，我不是不喜歡（差不多所有大碟我也齊集了），而是他們已解散了許久，所以因而並未提及過吧…慢着！我記得在J-POP CITY時曾經介紹過的，看來是你沒有留意吧，當然BAND中之神也又怎能被代替呢？近來我比較喜歡的樂隊叫做PIERROT，不知Snake你又有沒有聽過？

兩集《PERSONA》的OST我也有購買，但是在香港似乎頗難找到正版，如沒有記錯在旺角信╳地庫應該還有存貨，可是售價卻…我建議你直接到「新聲糖」去訂購，價錢大約是原價的78算左右。以下是這兩張碟的編號（哈哈！剛巧它們竟然出現在我眼前，算你走運了）。

《女神異聞錄PERSONA～Original Sound Track & Arrange Album》（這隻並非收錄了全部音源與及《罪》5首歌曲的完全版，注意）

97年4月18日發售／3568日圓（連稅）／FSCA-10003

《PERSONA 2罪Original Sound Tracks（完全收錄盤）》

99年8月6日發售／3873日圓（連稅）／KICA-5042~43

福田

多謝你的意見，我亦覺得自己還未做得最好，不過我會努力改進的了！至於有關《卒業M》的一切，小璘當然歡迎你隨時來信談談啦！(^-^)

小璘上

我是亡靈族長

To：露嘉（努加？）

你好！新上任的工作習慣嗎？千禧已過，有甚麼願望呢？而小人就希望可以買部私人電腦嘞（←很渺望）！！

我想問GP GALLERY係咪一定要Game嘅人物至得？如《KOF》的角色。

同人祭係咪畫七野原創人或物呢？你估咗我是男女或女呢？從字體看！！

GPM有冇Part Time職位請人架！如設計，編輯等……

To：Mobile Suit

Hi！又係我亡靈族！請問你個本Truth In Fantasy XVII天使，Now，可以在哪裡買到呢在香港（包括：九龍半島或新界，請問KATOKI HAJIME，即MG設計者的漢字寫法是甚麼嗎？請問有冇一些關於神話的書籍買呢？如「北歐神話」、「希臘神話」等，在哪裡有售呢？你買嘅Z Z Gundam未呀，我就……去日本領事館學日文要幾銀，點分級呢？

To：小璘

Hi！天使，你好，我係你嘅敵人之靈族！雖然係敵人，但係都有野問？同人誌主要做D甚麼東東，賣D乜東東？請問有冇一D專業學校或學院之類的地方可學習美術之類的地方呢？多謝解答我呢個天才一舊木的重要問題！！！！

祝諸位編者千禧身體健康，工作量減輕，成為Game之冠（全港九，新界），不會被我呢個末世浩劫影響，嘿嘿……

亡靈族長
哈德斯上
5-1-2000

Dear亡靈族長哈德斯：

多謝你的關心哩！這裏的各位編輯都對我很好，而喜歡捉弄別人的我又可以經常玩他們，在這裏工作就好像去玩般，所以當然習慣這工作了！

《GP GALLERY》不一定要遊戲人物的，不過既然本誌是一本以遊戲為主的雜誌，最好就是遊戲人物啦！而《同人祭》的形式就和《GP GALLERY》不同，如果你想參加的話，當中就一定要以我們這班編輯部的各位同事，又或是由你自創的遊戲人物作為題材，寄來給小妹便可了！記得多多支持小妹和里繪的《同人祭》和《GP GALLERY》啊！（←嘻！賣廣告）

有關請人的問題，若你有留意《GPM》的話就會知道的了。

P.S.從字體看，我想你應該是女孩。(^-^)

露嘉上

筆者的《Truth In Fantasy XVII天使》是在日本購買的，不過你可以在SOGO訂購，至於KATOKA HAJIME的漢字寫法，其實是沒有，不過台灣曾譯為「角木肇」。如果要找「北歐神話」或「希臘神話」的書籍，可以到一些大型的書局找找，不過並不容易找到的。

至於MG版的ZZ GUNDAM，當然有入貨，等了這麼久才推出新版本，又怎會不買？

最後由於筆者沒有試過到日本領事館學日文，所以價錢就不清楚，而所分的級數好像是初級、中級、高級及研究級。

MS

HI！靈族，你好！（笑）同人誌可以說是一個將自己喜歡東西，與志同道合的朋友將之用不同形式表達出來的媒界。其中最多人也會以改編某動畫或漫畫成為故事，再將之繪畫成漫畫或寫成小說，然後把這些作品印製成書本發售；不過現在亦有人用廣播劇的形式推出，又或不再是改編別人的作品，而是以自創故事推出。這些同人誌組織除了會售賣自己所繪畫的漫畫或廣播劇CD外，亦會親自製作一些精品，如信紙、書簽和原畫稿等出售。

另外，若你想學習美術，你可到工聯會看看，它們經常也會定期舉辦一些興趣班，當中亦會舉辦漫畫班哩！

小璘上

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他（她）們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用原子筆填寫。

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

是否遊戲之中的女性比現實的女性好得多呢？

Dearest赤目黑龍さん：

Hello！我係《心跳》、《KOF》、《Best mania》同《DDR》啲Fans，希望我封信唔會石沉大海，ありがと！

當初我係玩《心跳Drema系列》，覺得好難玩，因為一時按錯凉對白就好容易bad ending，但係puzzle就容易D試過用古式由加利消除方塊用13連鎖，至於片桐彩子對打如月未緒好難win，對打伊集院麗都係一樣，《心跳之放學後》最容易答啲問題係科學、藝能，最適合揀紐結結集，朝日奈夕子，藤崎詩織同如月未緒做partner，咁管林見晴，方式田加利、清川望，鏡魁羅對於學業呢味野又點算呢，但地淨係對於學會係叻D匡嘛！至於《心跳2》最likely係白雪美帆，陽之下光、壽美幸，反而赤井炎同伊集院美係渣D，唔知《心跳2》有冇機會出PUZ，AVG同12game？即係《Drema系列》，《對戰puzzle》同《放學後》我又想好似上作《心跳》一樣會推出架！

對於《KOF系列》，最好玩様係《KOF'99》啦！仲係連《餓狼》部分女角都有出現響《99》上，最好用係麻官雅典娜，Blue Mary，不知火舞，嗍崎由里，why《99》作面冇神樂千鶴，大門五郎，七枷社，Chris，Shermie，Mature同Vice啵？反而《98》有兩個mode，《99》淨係有街機mode係難凉D，係呀，why《月華》啲角色唔會出現響《KOF》上，咁仲有冇《KOF'2000》呢？

對於《Best mania》，我係好likely playing music，because做singer and lyrics writter係我啲夢想，so我去玩《best mania》都係玩編曲，尤其係《Believe Again》、《Paranoia》、《to me》、《Do you love me？》好好聽，試過爆機之後出現凉個grade係A grade添！最難玩係《20, November》同《Overloser》，係呀，咁第日啲《best mania》有冇《心跳》同日本女歌手啲歌？因為我仲想有《Automautic》，《最後之果實》，《Can you celebrate？》呢類型啲歌。

至於《DDR》，跳得最叻係《Boys》同 《Butter play》，《Paransia》最難跳，咁跳舞機有冇機會推出宇多田光，安室奈美惠，友坂理惠啲歌呢？

仲有，第日機舖有冇新啲《best mania》、《DDR》同《drum mania》呢？

OK，寫到呢度，Happy New Year！

さよなら！

Mizuno Ami敬上

Mizuno Ami：

唔……我想Mizouno Ami（水野亞美）是一個女孩子的名字吧！HELLO！首先非常歡迎你的來信，說實一句，黑龍並非一個喜歡玩戀愛育成遊戲的人，所以對《心跳回憶》的遊戲沒有多大的玩過，不過，看過不少的同事玩過之後，黑龍有一個感想，這些遊戲來來去去也是差不多的模式，老實說句，黑龍只會結識一些現實生活上接觸到的女孩子，絕對不會花多餘的時間「追」遊戲中的女孩子，這些遊戲似乎已經令不少人的生活圈子收得越來越細呢？

噢！SNK的格鬥遊戲其實黑龍也有玩的，而且有不少也買了NEO?GEO的帶來玩呢！雖然是昂貴了一點，不過真是比一般的好玩，這也是一個事實，然而，這情況好像正在改變之中，因為近年來SNK的格鬥遊戲實在是非常「翻炒」，而且也變得非常狹窄，來來去去不是《拳皇》便是《餓狼》，再大不了便出《侍魂》，數起來現在SNK可以推出的遊戲TITLE實在不超過5隻，這樣下去相信大家很快便會對這些遊戲生厭。就以最近的《拳皇'99》為例，聲名大是事實，不過，受歡迎程度不及以往又是事實，依黑龍在遊戲中心所見，機迷像好像愛玩上集的《拳皇'98》多一點呢！只見一排一排的《拳皇'99》冇人打，真是非常可笑呢！雖然情況是如些惡劣，不過相信SNK仍會推出《拳皇'2000》的，因為SNK已經沒有多少遊戲可以出了，而且黑龍亦不願竟看到《月華之劍士3》的推出，因為唔想好的遊戲被做到變成「唔好」！

哦……原來Mizouno Ami君也是《DDR》和《best mania》的支持者，其實黑龍也是一個很有音樂感的人，所以這類遊戲對黑龍而言是非常難的遊戲，不過黑龍也有玩過的，其實也算是非常不錯的遊戲，最起碼這種遊戲可以讓大家有「運動」的機會，不會像其他遊戲一樣，只是不停的坐?來玩，真是有益有建設性。之不過兩隻遊戲也同時出現一個問題，便是推出的集數太多和太過頻密，看起來好像差不多，沒有多大的改進，只是加入一些新歌而已，不知Mizouno Ami是否也有同感呢？

講到這種音樂遊戲，黑龍最有興趣的便是「打鼓機」，因為在讀書時也曾稍為學過打鼓，雖然不是很長的時間，不過也有一點功夫的，而在3月推出的PlayStation 2，又會有《drum mania》同日推出，之不過要14800日圓，真是相當的昂貴呢？不知Mizouno Ami君會否買來玩呢？希望下你來信時可以寫一下對這遊戲的感覺，好嗎？

祝 長打長有，越跳越勁！

赤目黑龍

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：

性別：

身份證號碼：

地址：

電話：

（可使用影印本）



投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』

館主：里繪

農曆新年快到了！各位有沒有繪畫一些有關新年的畫來「應節」呢？有的話不如快點寄來給小妹，讓大家可以在這畫廊裏跟讀者拜一拜年嘛！不過一說起新年，小妹現在卻滿腦子也是糖果和年糕等食物，真的想新年快點到，讓我可以吃過飽哩！

YAN

又是YAN的用電腦上色的作品哩！這次雖然用了素材作背景，但出來的效果卻不錯，很有日本古代的氣氛。上色的方法不錯啊！不知是否利用《PAINTER》這個軟件來上色呢？期待你下次的作品呀！(P.S.對不起！小女子沒有上網，所以不能與你在ICQ中談話，不過你可以寫信來編緝接待處與我通訊的)

劍客異聞錄

特級佳作



LEONA

被鎖鏈鎖着的色有點可怕呢！(^-^)作品的色調造得很好，帶給人死寂的感覺。這次LEONA在繪畫人物的比例上出現問題，特別是腳的部份，看起上來好像很怪似的。但於她大腿上的龍形花紋卻造得很有心機，要繼續努力啊！



優異作品



武田昭雪

MULTI正在課室掃地嗎？拿着地拖就好像已是她的專利了。(^-^)不過不知這個MULTI是複製出來，還是實驗失敗的製品來的呢？她下身部份好像過短了；另外，背景處理得有點馬虎，下次可要注意。(對不起，因為你在投稿時遺漏填上個人資料，請依照「投稿需知」將個人資料寄來。)

優異作品





宮沢花野

這位在冰上溜冰的少女姿勢繪畫得不錯呀！可是鞋底的畫法好像有點問題，相信她必定會扭傷腳……(^-^;)構圖方面很好，但女孩的位置偏向畫面右邊，使畫面不太平行；若將她畫向中間一點應該會更好。



ユリ

是澳門讀者寄來的作品，以後也請你多多支持！ユリ將YURI繪畫得很可愛；不過要注意雖然上色均混，但最好也是造多點陰影處理，這樣YURI便能更加突出。

投稿須知

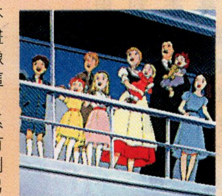
1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm × 21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

推銷員手記



令人懷念的名作劇場（一）
充滿音樂的《仙樂飄飄處處聞》

講到名作劇場，相信大家未必會想到是甚麼，不過年過20的讀者們便必定會有所印像，因為「日本動畫製作公司」在之前的20年之中，也製作了多套令人印像深刻的作品，而之中有著極高評價的作品，相信非這「名作劇場」莫屬了？



其實由「日本動畫製作公司」所製作的名作劇場系列，全是由一些外國的文學名著改編而成，所以除了有一般動畫的吸引力之外，亦可以在這些作品之中吸收到一種另外的訊息，從另一個角度來說，觀眾們可以用另一種的方式欣賞這些被稱為名作的作品？

而第一次為大家帶來的便是曾被多次改編成不同版本的作品《仙樂飄飄處處聞》（原名：THE SOUND OF MUSIC，而日文名字是（ドラップ一家物語），這套作品的故事有容大致講述一名修女「瑪莉亞」因為野性難馴，最後，修道院長決定派她到一個海軍上校的家中當庭教師，本來，在這個家庭之中是充滿了「紀律」的，可是在瑪莉亞來到之後，一切也開始有所改變，上校的7名子女開始變回應有的孩子面貌，而且瑪莉亞更將家庭之中失去已久的「音樂」帶回來，令這個家庭變回一個充滿溫暖的家；而且當瑪莉亞和上校相當下來，二人日久生情，最後也結成夫婦，然而好景不當，德國的魔掌已經伸展到這個本來和平的「奧地利」之上，而且他們更希望藉著上校的威名來控制人們，最後，上校一家和瑪亞唯有選擇「逃亡」，在電影之中只說到他們開始逃亡，不過在動畫版之中，則講到他們成功逃亡到美國？

在整套作品之中，的而且確有非常多的歌曲，雖然這是日本的動畫版本，不過，大多數的歌曲也是取自電影版的，所以給人一種非常親切的感覺，這是非常值得讚賞的；不過，在本港播映時很可惜地採用了由袁鳳英小姐主唱的中文版主題曲，這可算是黑龍覺得的一大遺憾？

TEXT：赤目黑龍

MS戰鬥記

《吸血鬼傳說 三》

當Simon的時代完結後再來的就是大家熟識的Richter · Berumondo時代，亦即是PC-E版的《惡魔城Dracula X血之輪迴》，Richter可是Berumondo家中最後一名英雄，原因不明。他為了救回被捉去的妹妹Maria和愛人，從而踏上消滅Dracula的旅途，在之後的5年，Richter離奇失蹤，由長大後的Maria進入新生的惡魔城找尋他的行蹤，當中Dracula的兒子Alucard亦有進城，欲將父親打倒。這為PS及SS版的《惡魔城Dracula X月下之夜想曲》的故事。

在上期說到「惡魔城的系譜」存有很大的矛盾以及謎題，不知道大家發覺了沒有？首先在《惡魔城傳說》時，故事背景原本設定為「人類與Dracula的戰鬥是從這兒開始」，但由於《漆黑之前奏曲》的推出，車而推翻了這個設定，原為Christopher作祖先的Ralph · C · Berumondo改變為Sonia是Berumondo的祖先，並是最初與Dracula戰鬥的人，結果其家族系譜變成「Sonia→Ralph→Christopher」。

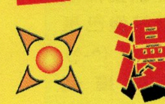
第二個矛盾就是在於Ralph是Sonia及Alucard的兒子之問題，每100年一度復活的Dracula，從《漆黑之前奏曲》之時份來看，《惡魔城傳說》時已是1476年，那時的Ralph應該已經死去，就算未曾死亡，Ralph的年齡已近百歲…此外原本設定為人類與Dracula的戰鬥，就變成家族糾紛，Ralph既然是Alucard的兒子，那Dracula就是他的祖父……在《惡魔城傳說》時Ralph連同父親一同到惡魔城將祖父打倒，這樣與遊戲原本的主旨豈不是不同嗎？

參考資料
全《惡魔城》系列遊戲／ 電擊Nintendo 64 99年2月號／FAMI通64+／其他……

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）

四格漫話





阜林談話室

僕と詩織

雖然J.J.回來了，不過要製作《Code:Veronica》攻略而忙個不停，本人於是再借用其版位說說話。

覺得上期為大家推薦的那10個動漫畫如何？不妨來信說說意見啊。今期轉一轉話題，說一說一個影響了本人一生的人（？），基本上大家說她是人也可，不是人也可，因為她本是一個活在2次元世界的小女孩——《心跳回憶》的女主角藤崎詩織。

還記得在5年前，在店裡看見一隻PC-E的遊戲，問相熟的人那是個什麼遊戲，他們都說是日文game，不過又說不出實際是什麼。當時已不再是PC-E機主的本人，雖然很想一玩這個遊戲（當時對任何RPG、SLG、AVG都有想玩的興趣，縱使日文程度仍是很差），不過既然沒有主機，買來也只是束之高閣罷了。直到1年之後小貓把他那台PS搬回家，本人才知道當年渴望一玩的PC-E遊戲移植到PS去，於是便趁著小貓把PS暫托在家是時候玩，結果一發不可收拾……

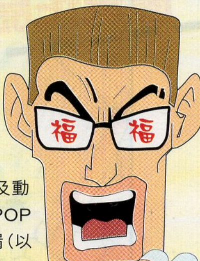
第一眼見到Shiori已覺得她是一個可愛的小女孩，而她的一言一笑更是令本人拋卻煩惱的魔法（註）。雖然《心跳回憶》裡所有女孩子本人都喜歡，但唯獨是Shiori有著一份獨特的氣質，一個品學兼優、體育萬能的高嶺之花，竟然是自己青梅竹馬的好朋友，還要是如此的down to earth，令人覺得能與她一起絕對是一種福氣。還有那份溫柔的眼神、可愛的睡相，成了本人提起幹勁的一份鼓勵，的確以前工作得辛苦的時候，只要看一看她的臉，跟她說句話，就如得到女神的親吻一樣精神起來。對於一個20多年來還是一個人的傢伙來說，能夠找到一個自己希望朝夕相對的對象，不時去想她、望望她，與她一起，說實在可能比得到更多的物質生活來得更為富足。

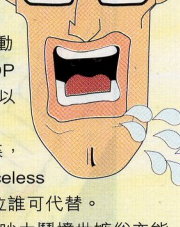
可能看官會覺得本人是一個大傻瓜也不定，但別忘記我們常說戀愛會令人變得美麗，不論對方是真正的人，或是一個活於2次元的也好，找到的話都是幸福的。

註：數年前某雜誌曾經研究過戀愛遊戲女主角的聲音，發現詩織的聲音能夠穩定聽者的情緒，信不信由你，不過對筆者來說是頗有效的。

意見寄來以下email吧！不過有沒有回應倒要看你的運氣了！
enixc@netvigator.com
Konami

老福吹水站





九十年代心水天碟

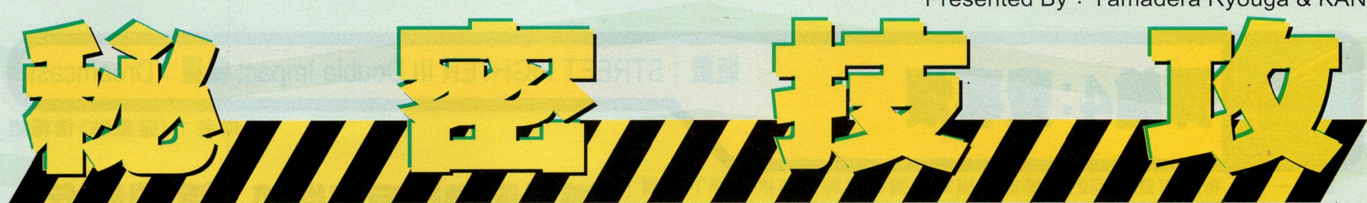
看到前兩期時雨和阜林三郎寫自己喜歡的10款遊戲及動漫畫，自己又心癢癢想寫出近十年比較值得聽兼收藏的J-POP或J-ROCK大碟。當然，只寫10隻大碟就必定會很多遺漏（以下不計排名次序，兼不計精選碟在內）。

1.X《Jealousy》（91年）／腦海裏必定會最先想到的無敵天碟，《Silent Jealousy》、《Stab me in the back》、《Joker》、《Voiceless Screaming》及《Say Anything》等都有上乘質素，Band神之位誰可代替。
2.SPITZ《蜂蜜》（95年）／令人難以忘懷的超級樂隊，無需大吵大鬧憤世嫉俗亦能創作出好歌，單是一首《Robinson》已經夠殺。
3.GLAY《BELOVED》（96年）／最能掌握J-ROCK精髓的相信非TAKURO莫屬，一張碟同時包含了急勁快歌及優美情歌，難怪能大紅大紫。
4.安室奈美惠《SWEET 19 BLUES》（96年）／自己覺得完成度極高的一張唱片，由頭至尾沒有令人失望的地方，乃TK十分成功之作。
5.Mr.Children《Atomic Heart》（94年）／MC最成功的大碟，雖然說《innocent world》和《CROSSROAD》兩首單曲搶盡風頭，但其他作品也悅耳非常，才能打破DCT長期雄霸樂壇的局面。
6.相川七瀨《Red》（96年）／近年來最令人感動、最具代表性女性滾搖歌手的大作。
7.B'z《LOOSE》（95年）／原本《SURVIVE》也很好，不過這張碟的編曲與及演奏技術卻是一等一的；《LOVE PHANTOM》水準奇高。
8.globe《globe》（96年）／如果問TK人生中到底有幾多個高峰，我會答有三：一是組成TM NETWORK，二是令trf大紅大紫，三是把他最帶手的電子音樂以globe之名義借屍還魂。
9.L'Arc~en~Ciel《True》（96年）／即使論單獨歌曲《HEART》比較出色，我個人卻喜歡沒有弱點《True》。
10.MALICE MIZER《merveilles》（98年）／九十年代視像系音樂規格的最佳示範作。

筆者見識甚淺，如果大家對上述資料有所補充，或對本文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com交流心得。

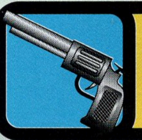
TEXT：福田

Presented By：Yamadera Ryouga & KAN



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——



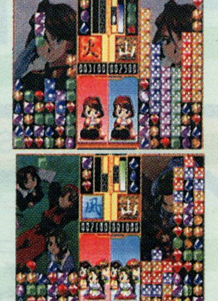


彈艙1：人物陸續出現

遊戲：花組對戰Columns 2 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》編輯部「阜林三郎」

一個人物美麗且玩法簡單的智力遊戲，除了主要的人物外，連配角級的人物會在遊戲中出現，當然條件乎合的話亦能取得他們來使用，而且他們能力方面亦各有差異，你／妳喜歡使用哪一位來完成夢想呢？



新加人物出場條件

人物名稱	出場(可使用)條件
米田一基	使用「さくら」及「紅蘭」完成少年RED MODE
帝劇三人娘	使用「すみれ」及「マリア」完成少年RED MODE
藤枝かえで	使用「アイリス」及「レ二」完成少年RED MODE
加山雄一	使用「カンナ」及「織姫」完成少年RED MODE

新禮品出場條件

禮品名稱	出場條件
附加PANNEL GALLERY	使用「さくら」完成少年RED MODE
EVENT GALLERY	使用「すみれ」完成少年RED MODE
附加「難」難易度	使用「マリア」完成少年RED MODE
可選擇熊仔寶石	使用「アイリス」完成少年RED MODE
可自由選擇對戰敵手	使用「紅蘭」完成少年RED MODE
新加PANIC MODE	使用「カンナ」完成少年RED MODE
新加SOUND ROOM	使用「織姫」完成少年RED MODE
可選擇帝擊型寶石	使用「レ二」完成少年RED MODE
米田的故事模式	完成故事模式的「帝擊三人娘」編
帝擊三人娘的故事模式	完成故事模式的「アイリス、カンナ、織姫」編
かえで的故事模式	完成故事模式的「さくら」編
加山的故事模式	完成故事模式的「紅蘭」編





新加模式

事實上，在花組演員爭奪「少年RED」主角的同時，在後台(幕後)方面，亦有一個特別的模式，名為「演出家爭奪」模式，能夠玩到這個模式的條件十分簡單，就是使用上文所提到的四位新人物「米田一基、帝劇三人娘、藤枝かえで、加山雄一」便可。







彈艙2：隱藏模式繼續再現

遊戲：STREET FIGHTER EX II PLUS 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

繼上期有部份的隱藏模式推出後，今次再次收到更新的情報，經過解釋後現在向各隊員公佈。

新隱藏模式

隱藏模式	出現地方	出現條件
VS VEGA II	Bonus Game	在街機模式中擊倒VEGA II
SATELLITE FALL、EXCEL BREAK	Bonus Game	用預設的20人在EXPERT MODE中全部最少以D RANK以上完成
MANIAC MODE	TRIAL MODE	用包括隱藏人物的24人在EXPERT MODE中全部最少以A RANK以上完成
SAMPLE項目	MANIAC MODE的暫停項目	用包括隱藏人物的24人的EXPERT所有問題的CLEAR TIME總算未到36分鐘

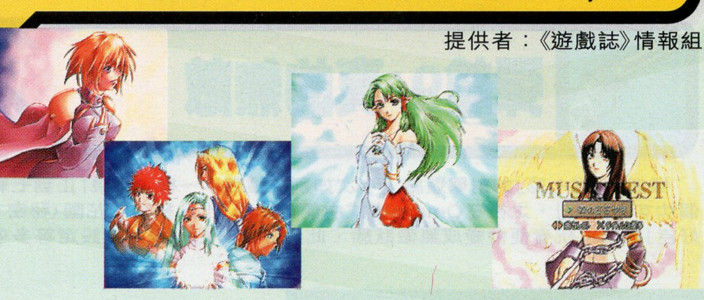


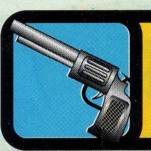
彈艙3：這是甚麼？

遊戲：SPECTRUAL BLADE 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

《SPECTRUAL》系列的另一個作品，而這個作品亦注要著戀愛育成方面；不過亦有一些古怪東西出現，今次就將他們公諸於世。只要玩者在輸入名字處輸入「フローネてへへ」，便會進入GALLERY模式，這個畫廊除了有今作的圖書外，亦會有系列作品的插圖；輸入「まかろにクライス」，便會進入音樂模式，可以聽到遊戲中使用的背景音樂，不過名字就好像有些古怪。





彈艙4：費事煩

遊戲：STREET FIGHTER III Double Impact 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

說真一句，有時有些特別的記錄或是模式需要在國際互聯網才能下載到，對於香港的玩者來說有時也頗頭痛。不過今次這個新加的OPTION可以不用下載也能使用到，方法就是按下指令。

EXTRA OPTION出現指令

先啟動遊戲，在模式選擇畫面按著L、R掣來選OPTION，其後將指標而至「OPTION」輸入←、←、X、X、→、→，再移至「BUTTON CONFIG」輸入←、←、Y、Y、→、→，移至「SCREEN ADJUST」輸入←、←、X、Y、→、→，移至「SOUND」輸入←、←、Y、X、→、→便可，在這個EXTRA OPTION中，有不少有趣的特別設定，例如：SUPER ART的STOCK數目、可BLOCKING所有GUARD等。

獎分遊戲難度隨你較

在遊戲開始時，到出現提示字句前，只要一直按下不同的KICK掣，便能選擇不中的難度。

按掣	難度
弱KICK	LEVEL 1
中KICK	LEVEL 2
強KICK	LEVEL 3
弱+中+強KICK	LEVEL 4
↓+弱+中+強KICK	LEVEL 5

新的顏色

遊戲中出場的人物角色，通常會有六種不同顏色，不過若在選擇人物時，同時按下「弱KICK」和「強PUNCH」的話，便能使用到第七種顏色的人物。



彈艙5：不用再辛苦的考慮戰略了！

遊戲：我是航空管制官 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組







這個需不斷取得合格分數才能過版的模擬遊戲，若是時間不合拍的話，便很容易輸掉，而最大問題的就是不能過關的話，便不能玩到更煩忙、更有趣、更著名的機場。不過現在不用頭痛了！因為有個特別技考可以一下子玩到日本國內所有機場，方法就是在標題畫面處，按下「L1、L2、R1、R2、△」，只要聽到有特別響音的話便算是成功，其後選擇「繼續遊戲」而進入遊戲的話，所有機場便可以任由玩者選擇，這當然包括「新關西國際空港」、「新東京國際空港」……等名機場啦！

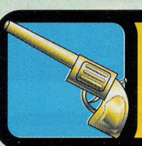


彈艙6：遊戲卡無限增殖？

遊戲：HIGH SCHOOL OF BRITZ 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

一個玩法新鮮的智力遊戲（CARD GAME），而且亦有不少美少女出現，相信會玩得盡興；可是很多時若用策不且的話，便很容易會輸掉，現在教援一個不會這般容易輸掉的方法，就是「持卡增殖法」。在遊戲的故事模式中，當完成練習版面後是會出現交換手上的卡的步驟，這時選擇「アンコモン3枚と交換」或「コモン3枚と交換」，此時選擇了三張卡後，令手上餘下的卡數目變成「0」的話，再選擇「あげる」指令按○掣，此時該會出現一段對白的，就在此處按下×的話，手上持有的卡便會突然變成9張，使用此技的話，便可以任意取得喜歡的卡。

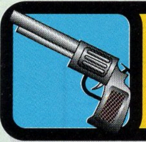


彈艙7：這是甚麼音效測試

遊戲：White Diamond 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個由著名漫畫家「麻宮騎亞」所設計的RPG，現在有個小小的秘密可供使用，喜不喜歡就隨你了。只要在標題畫面按下↑、↓、↑、↓、□、△、○，成功的話會聽到特別音效，接下再同時按下「L2+R2+START」的話，畫面便會出現DEBUG的選項，只要改變其數字便能聽到各人物的語句。



彈艙8：不用破關了！

遊戲：立體忍者活劇 天誅 忍百選 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

向來難度頗高的動作遊戲——《天誅》系列，推出其最新作「忍百選」，不過難度方面當然亦有不少玩者「無唔店」；不過現在有個喜訊，就是一開始遊戲便能選用所有版面，方法是在任務開始前地圖畫面按下START掣，出現記錄管理畫面，就在此處「按著L1掣」順序按↑、↓、□、↑、↓、□、↑、↓、□、↓、↑、×，成功的話便會聽到效果音，並且能選擇所有版面。



彈艙9：真的無敵

遊戲：爆烈無敵番外王 機種：Dreamcast

提供者：《遊戲誌》情報組

這個「打到七彩」的射擊遊戲，今次如別機種版本一樣，出現「正到七彩」的秘密。先在標題畫面選擇開始遊戲，然後在輸入名字時輸入「三個やすお記者」，之後在Omake模式中便會出現「十分秘密的花園（秘密すぎる園）」一欄，內容方面就精彩了！若將「絕對無敵」一項轉成「大好き」的話，玩者便會變成無敵狀態，此外亦會有更子彈威力設定等多項有趣的變化。

Text：綠毛小春

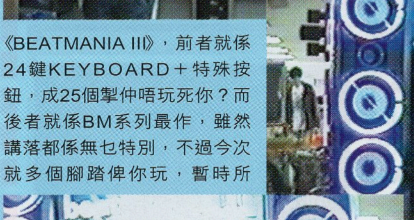
街頭GAME霸王 ZERO

KONAMI再度發功！



相信今個春季都係K記天下，點解？事關佢有一大輪新GAME會推出，而且隻隻都正到你唔信，暫時所知就係有隻「結他3」於觀塘LOST GAME遊戲機中心試玩中；而就快可以玩到就有《KEYBOARD MANIA》同埋《BEATMANIA III》，前者就係24鍵KEYBOARD＋特殊按鈕，成25個掣仲唔玩死你？而後者就係BM系列最作，雖然講落都係無乜特別，不過今次就多個腳踏俾你玩，暫時所知，呢個腳踏係用㗎轉音效，同隻本身好似係無關係喎……仲有仲有，K記亦都會推出一隻以動畫音樂為題之音樂遊戲，而呢隻GAME暫時所知就有二十道以上名曲，不過就推出日未定咁話。





突有隻比卡超！

唔講你唔知，講你都唔信，香港TECMO代理CSK原來心血來潮引入一部比卡超景品機，而且仲而且經緊生意俾大家玩緊，暫時所知隻比卡超就設於九龍城廣場「冒險樂園」試玩中。講返隻GAME先，其實呢部機係俾小朋友玩，所以無乜難度可言，只係跟住指示閃燈輸按下相同按鈕就掂，而部機就得意在隻比卡超係跟據閣下之輸入而做出特定動作，正路D講即係超仔任你點，超得意呀！玩完仲有張靚靚日本咭醒過你，正呀！



今年唔玩AOU！



早兩日就上去SNK總壇同班話事人吹水，聽佢講話總公司講明今年AOU SHOW唔會擺檔(←其實好早都收到風啦)，之不過年年都參加，點解今年直頭唔玩呢？原來S記原本都諗住照舊參加，不過開發部話《METAL SLUG 3》做唔切，所以就算出展都係表演「無GAME玩」不如唔好參加好過咁話。講開又講，拳皇二千終於都進一步消息，暫時隻GAME就定名為《KING OF FIGHTER 2000》，而呢隻GAME亦都決定係用SEGA塊NAOMI基板開發，而且仲會對應VMS，等大家可以利用VMS㗎同DC連接(？)，不過暫時就未知到底會乜特別途，遲D再同大家講啦。

唔會有MODEL 4！

最近有傳聞話SEGA繼NAOMI之後將會推出新世代基板，有關方面就話佢唔係秘密不過呢塊新基板就一定唔係叫MODEL 4，至於有關呢塊板之詳情就會近日正式開發發表咁話。其實明眼人都知唔會叫MODEL 4啦，MODEL 3都有幾個版本，要改呢個名的話一早就用啦，加上S記咁茬得有機會改名，唔好事但改個既……講返正題，呢塊板將會有幾隻作品同期推出，暫時就有聞話「貨櫃車」同「星戰賽車」都係會呢塊板喎，不過係真係假相信都係要等隻「貨櫃車」返貨先知。

玩電話都關CAPCOM事！

早陣子C記就話想將部日本入歌仔機引入香港，不過由於技術都係攪唔掂，所以結果都係得個講字，而最新情報就係CAPCOM正同某大電話公司(←唔知係乜)研究可唔可以玩入公仔，即係生返隻ROCKMAN或者春麗入你部電話度咁話，收費方面好似只係一蚊一個圖案(←好似係)，認直抵玩！不過講明，今次都係草擬中，正所謂十劃都未有一撇，大家都係聽住先啦！

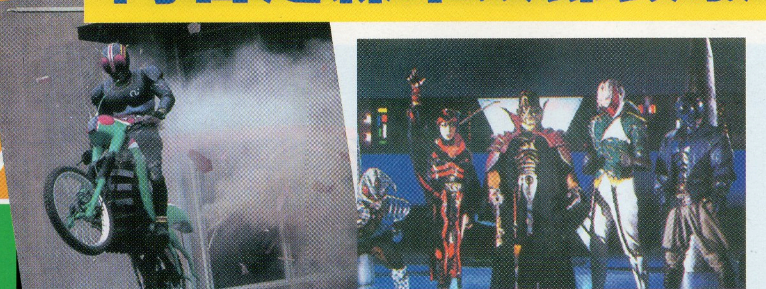


TEXT: 真 • Rider迷IKI

熱血英雄-幪面超人篇

向石之森章太郎致敬！







《幪面超人》(日文讀音:「Kamen Rider」、英文「Mask Rider」)，一個人稱「蒼蠅頭」的英雄人物，相信大家也聽過這名字罷！甚至有人說，《幪面超人》是日本國寶之一，相信大家也不會反對，可不是麼？屈指一算，由1971年的第1輯《幪面超人》開始，直到今年最新的《幪面超人-古華嘉》(譯名)，可謂紅足了29年，在特撮片史上可算是一個異數。基本上，《幪面超人》可分作3個時期，第1個時期為「1號篇」至「ZX篇」、第2個時期為「BLACK篇」至「RX篇」、第3個時期則為「真 • 篇」至「J篇」，至於今年最新一輯的《幪面超人-古華嘉》能否把這系列帶上另一高峰？大家唯有拭目以待。在香港方面，自1974年麗的電視首播以來，坊間立即掀起一股熱潮，隨後播出的《V3》更這股熱潮推至頂點。可惜，礙於當時的社會言論，自《X》以後的幪面超人便無緣與香港觀眾見面，直至1990年《BLACK》及《RX》才得以與香港觀眾見面，而相信不少18至22歲的Rider迷也是由這時才正式迷上《幪面超人》。今次，筆者將會刊登多個與《幪面超人》相關的網站，希望各位Rider迷喜歡。

幪面超人 World

http://www.netfarm.ne.jp/~kanayama/rider/

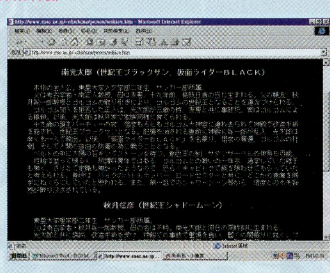
這個網頁一如其名，當中包括了由「1號篇」至「RX篇」全10套作品的資料:「歷代放映表及鑑賞」包含了所有作品的全劇情收錄，當然也包括了多套劇場版。此外，Link site中列有多個與Rider相關的網站，是一個不可多得的網頁。



幪面超人 BLACK 帝國

http://www.rnac.ne.jp/~okishima/

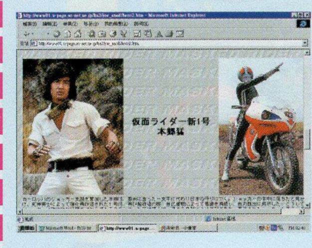
在這個網頁內，其內容包羅有，而且全部也是以《BLACK》為主，如「放映一覽」、「劇場版一覽」、「Link集」、「登場人物列傳」及「石之森章太郎情報」等，清清楚楚地闡釋有關《BLACK》的一切。其中有關劍聖及BLACK的研究絕對有一看價值。



JO's city

http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ka2/joe_anad/

一個專為《1號&2號》、《V3》及《BLACK》而設的網頁，其內容主要也是以這3套作品為主，除了對相關作品有深入研究外，更有不少圖片提供。此外，在「Icon Master」中大家亦可Download《幪面超人》系列以外的人物作為Icon，如「五勇士」、「閃電超人」及「電腦黑魔」等。



幪面超人 V3 Episode guild

http://member.nifty.ne.jp/noripa/

在眾多位幪面超人當中，V3可算是最受歡迎的一位。而這個網頁可謂是專為《V3》而設，網頁內包含了有關《V3》的一切。除了「V3放映一覽」外，更收錄了漫畫版《V3》的內容。而且亦揭露了有關V3身上的二十六處祕密，對於各位《V3》Fans，不要錯過此網頁。



TV-no mado Homepage

http://www.asahi-net.or.jp/~am5t-hrs/index.html

基本上，這是一個「乜都有」網頁，故大家一定先要Click進「Kamen Rider的世界」的選項才可。當中有「Character」及「History」等選項，「Character」中主力介紹了1號至Super 1九位幪面超人，而「History」中則介紹了有關「Rider的誕生」、「一文字Rider的變身」及「Double Rider」的由來。



HIRO's ROOM

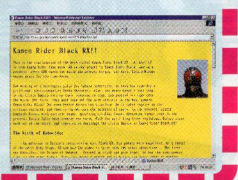
http://www.geocities.co.jp/HeartLand/1862/index.html

這是一個「乜都有」網頁，大家先要Click進「Masked Rider」的選項便可。在這個網頁內，收錄了歷代Rider的資料，而且更是包括了由「1號篇」至「J篇」全13套作品的資料。此外更有收錄了歷代Rider座騎資料的「Rider Machine」及與歷代Rider對抗的「惡之組織」。



Tokusatsu Web Ring (ENG)

http://members.tripod.com/ah_kun/kamen_rider_black/kamenriderblack.html



又是一個「乜都有」網頁，而且更是一個英文網頁。大家先要Click進「Info」的選項，然後再選取「sell all the site in the ring」的選項，之後便可找到「Black RX Homepage」的網頁。由於是美版故事，故看起來感覺總是怪怪的，除了幪面超人外，亦有關於《Jetman》(日版《鳥人戰隊》)的網頁。

Vital Vision

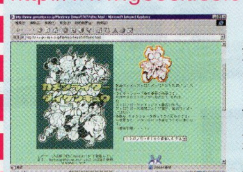
http://www.t3.rim.or.jp/~arashin/



又再是一個「乜都有」形式的網頁，但同時亦是一個極度「頂癮」的Web Site。其「頂癮」地方在於一個叫「日日是怪人」的選項，當中的內容每日也會介紹一名怪人，包括其背景資料及有關其必殺技分析，一言蔽之-正！無論閣下是否喜歡Rider也不要錯過此網頁。

Gurihiru Communication

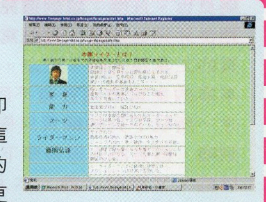
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/5307/



首先，大家先要Click一下Rider的Icon便可進入這個網頁內。在網頁內，大家會看到很多有關Stronger的研究資料，包括第1至第27話的劇情全收錄。此外，亦收錄有關《Ultraman》及美國英雄《Spiderman》的資料。各位對研究Stronger有興趣的Fans也大可Click進此網頁一看。

本鄉 Rider 專科

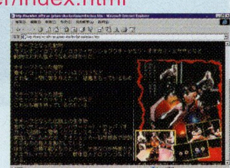
http://www.freepage.total.co.jp/hongou/



首先，「本鄉」即是本鄉猛，亦即是幪面超人1號未變身前的身分。而這個網頁可謂是專為幪面超人1號而設的Homepage，除了「本鄉介紹」外，更有「怪人介紹」、「Rider畫像集」、「Toy」及「商品情報」等豐富資料。但論及當中最「正」的當然首選「Toy」的介紹。

Neo-Joker 及女性怪人之秘密基地

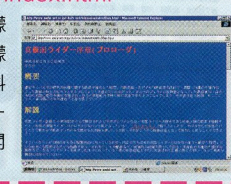
http://member.nifty.ne.jp/neo-shocker/index.html



Neo-Joker，即「新撒旦幫」也，為第1輯《幪面超人》後期活躍的大惡黨。這個網頁的取向，主要集中介紹「新撒旦幫」的大幹部(如黑將軍)及一些女性怪人(如蜂女)。另外，此網亦圖文並茂地收錄一名少女慘被改造成怪人的經過，並分析其被幪面超人打敗後的死因(點死法)，仔細得令人咋舌。

RIDER's WORLD

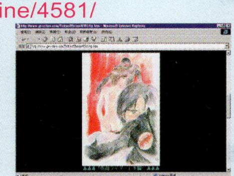
http://www.asahi-net.or.jp/~ki2s-ucd/index.html



基本上，這個網頁是以介紹所有幪面超人為主，不過，全13套作品15位幪面超人中只有「1號篇」至「真•篇」的資料會收錄在此網頁內。但話說回來，能一次過欣賞到多個Rider的英姿，故無論閣下是否喜歡Rider也不要錯過此網頁。

Fictionist's Connection MISAKI

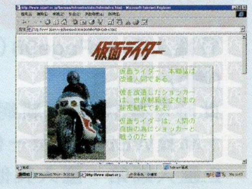
http://www.geocities.com/Tokyo/Shrine/4581/



一個原創的Rider網頁，「原創」的意思，是指當中所收錄的Rider，並不是平常大家所認識的Rider，取而代之，是一個完全原創的劇場用作品，大家先要Click進「Kamen Rider」(日文)的選項，之後便可找到拜讀到這份完全原創的Rider劇情。

HACYO！

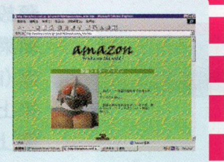
http://www.iijnet.or.jp/kazama/



進入這個網頁後，大家先要Click進「Kamen Rider」(日文)的選項，之後便會發現這是一個專為幪面超人1號而設的網頁。當中的內容也十分豐富，包括了有關幪面超人1號的誕生過程，以及頭13話的劇情內容也會完完全全的收錄在內。

幪面超人 Amazon

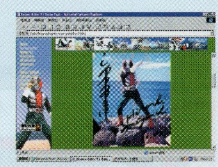
http://members.cool.ne.jp/~yuzi/vhdb/amazon/index.htm



Amazon，即「亞瑪遜」也，為《幪面超人亞瑪遜》中大活躍的主角。這個網頁的取向，主要清清楚楚地闡釋有關《幪面超人亞瑪遜》的一切，包括有關其背景資料、以及有關其戰力分析。另外，此網亦收錄了有關《超人迪加》的資料，有興趣者大可Click進此網頁一看。

Kamen Rider V3 Homepage(ENG)

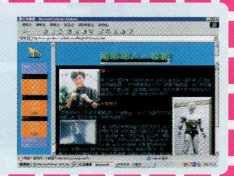
http://home.netvigator.com/~jysls/riderv3.html



先前已提及過，在眾多位幪面超人當中，V3可算是最受歡迎的一位。而這個網頁可謂是專為《V3》而設，網頁內包含了有關《V3》的一切。更重要是，這是一個英文網頁，大家必定可看得明白。順帶一提，在「Music Station」中可Download《V3》的歌曲，絕對誠意推介的網頁。

左急雜便

http://www.geocities.com/Hollywood/Heights/9538/index.htm



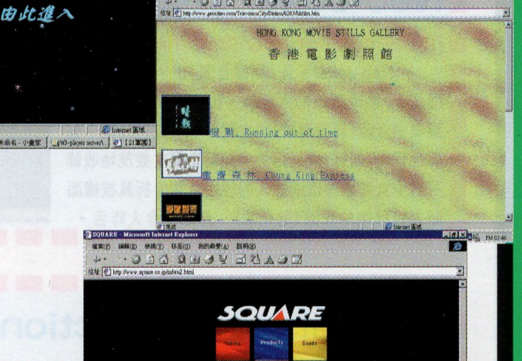
一個中文網頁，主要收錄了BLACK、RX及影月(Shadow Moon)的資料，並逐一作出分析，由於是少數的中文Rider網頁，故絕對誠意推介。

TEXT: IKI
協力：真 • CYBER激腦隊幕後黑手童虎（暫稱）

~~愁眉苦臉寫網頁~~！！
係快快樂樂寫網頁至真！

大家好！又係「CYBER激腦隊」呀！上次同大家講完MP 3，今期實在想了很久也想不出有甚麼好題材。結果，在對住副「芒」呆呆出神、茶飯不思、黯然銷魂‧‧‧‧唔知做乜幾個鐘後，本人終於想到了好題材，就係你同我幾乎日日都會睇，無論係人都會講的「www.」，即網頁也。且慢，說到這兒，我想大家也會認為我「食老本」，雖然前數期良牙兄也寫過一篇與寫網頁有關的專題，但那只是以介紹有關寫網頁的工具為主題，反之，本文則是以初介寫網頁各步驟為主，故兩篇本章的主旨取向各有不同，各位不要誤會。先旨聲明，鑑於本人不才，所以下列的網頁只係有相有字，但動畫（Animation）欠奉兼核突到嘔，但若然大家依照下列步驟去做，相信要完成一個網頁，仍是可以的。又順帶一提，本人（其實係有賴幕後黑手先生的功勞）乃採用《FrontPage98》去編寫網頁，而閣下若想為自己的網頁加添一些動畫效果，則大可透過《Flash 4》或《GIF Animation》這些工具去編寫。





Homepage de GO！

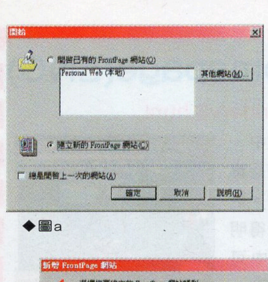
1）進入FrontPage98（以後以FP代表）後，先選擇--建立新網站(圖a)(圖b)

此時可有3種建立新網站的方法，分別是

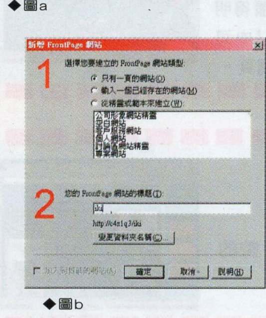
1.單頁WEB：只有一個空白的首頁，適合喜歡白手起家的人

2.匯入網站：匯入其他的網站，可從INTERNET上直接下傳上來

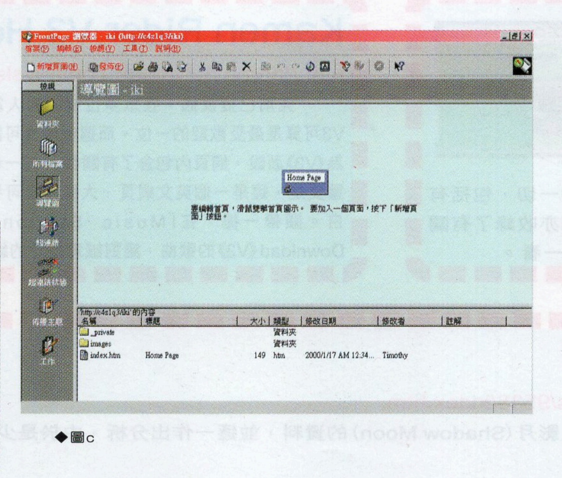
3.精靈或範本：可從其中挑選一個網站類型，FP會自動幫你編排當中的架構，非常省時。(圖c)



◆圖a



◆圖b



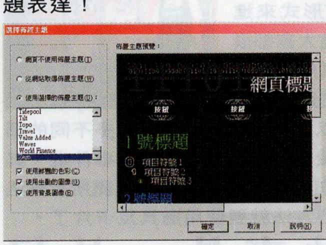
◆圖c

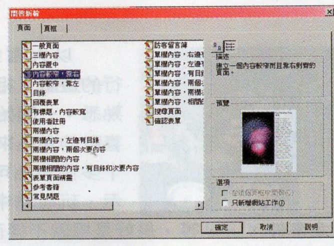
2）我們先從最單純的--單頁WEB 開始，更改預設網站名稱-->輸入使用名稱-->建立了一個新網站。這時可以看到裡面只有一個首頁的檔案（index.htm），不要修改他的檔名，因為將來上傳時會要求用此檔名作為首頁。在中間那圖上按兩下，便可開啟依空白網頁。恭禧你！！可以開始動手編寫你的網頁了！(圖d)

◆圖d

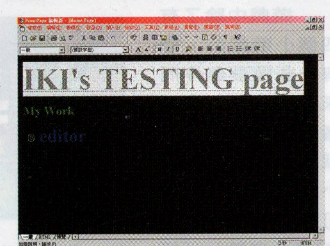
3) 面對一大片空白的螢幕，一時不曉得該如何著手的話，建議先套入「布置主題」，方法是按滑鼠右鍵，選取「佈置主題」，選擇一喜歡樣式套入即可(圖e)。或在「開啟新檔」後選擇頁面和頁框(圖f)，並在當中選擇合適的網頁配置。這 我們套入「佈置主題」中的"ZERO"來示範把內容資料輸入！

注意：如果從自設頁面開始的話，切勿使用令人眼花撩亂的背景，以免影響主題表達！


◆圖e


◆圖f

4) 網頁首行當然是主題，以"IKI's TESTING page"為例，並使用工具列那個有上箭咀的"A"鍵加大字型，或「格式」內的「字型」改變文字的設定(圖g)。注意：除了Windows 基本字型外，不要設定為其他字型，因別人的電腦可能沒有這樣的字體，便看不到文字。若果有必要使用其他字型，可做成圖形，再插入網頁中，免除危險。



◆圖g

5) 跟著便是網頁內容介紹，可用1號標題設定字型(圖h)，並在下面以分項清單來分項，便把基本內容輸入完成！(圖i)讀者不難發現右面有很多空位，我們可選擇「插入」中的「圖片」或「美工圖片」，開啟圖片交談區選擇圖片(圖j)。也可在開啟中的另一視窗內，直接把圖片拉入(圖k)。而圖片的各樣編輯方法略述如下：

i) 調整圖片大小：以滑鼠直接拉亦圖片上8個控點調整。

ii) 在圖片上選擇滑鼠右鈕，選擇圖片內容，直接調整大小數據。(注意！圖片在放的太大或縮的太小後會失真。)

iii) 選定圖片，按下複製扭，再將插入點移到欲放置位子上，按下貼上即可。或在選定圖片後，按住 CTRL 鍵，拉曳圖片到要放置地方放開。

(圖l)

iv) 利用圖片內容交談窗：

1) 在「一般」內

1.1) 類型：可變換圖片為 GIF 或 JPEG 的屬性。

1.2) 通透的：是否保留圖片的透明背景。

1.3) 交錯：以交錯方式顯示。

1.4) 品質：選擇品質越高，失真程度越低，但壓縮比例增高。

1.5) 漸層處理：交錯的次數。

1.6) 替代顯示：以低解析度的圖片或文字說明，來取代原本的圖檔，讓使用者對整個內容有大概瞭解。

1.7) 預設超連結：利用圖片連結。

2) 外觀 版面配置：

2.1) 對齊方式

左：圖片靠視窗左邊界

右：圖片靠視窗右邊界

上：對齊整行最頂端排列

文字上方：對齊文字最頂端排列

中：圖片中線對齊行底線

正中央：圖片中線對齊行中線

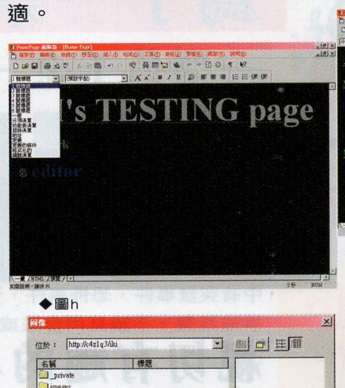
基線：對齊文字底線

底：對齊文字底線

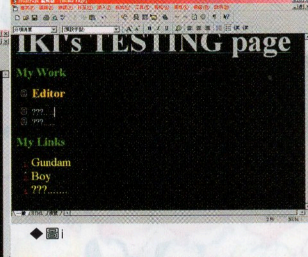
正下方：對齊整行底線

中：圖片中心對齊行中線

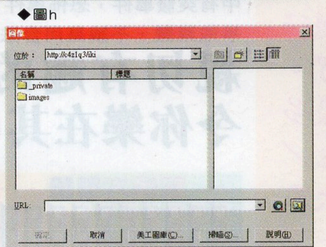
2.2) 水平、垂直間距：改變圖片與文字間的間距，使閱讀時更舒適。

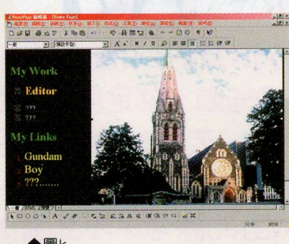


◆圖h

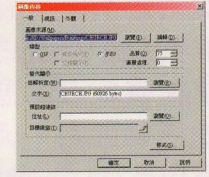


◆圖i


◆圖j

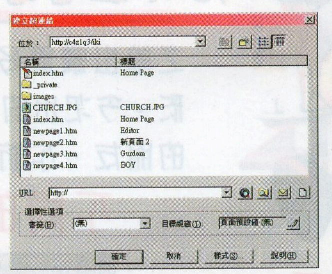


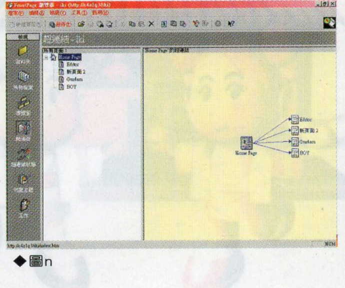
◆圖k


◆圖l

6) 完成圖片編輯後，便可開新檔案，以同樣方法制作新頁，Save作newpage1後，我們便可回index，選定欲連結的文字，按下「插入」中的「超連結」，在編輯超連結視窗內選取欲連結目標即可(圖m)。完成後的文字下方會出現底線。圖形超連結同樣是選定欲連結圖片，按下「插入」中的「超連結」設定即可，完成後圖形會出現外框。(圖n)

而檢查超連結是利用瀏覽器左方「超連結」的檢視畫面，在「超連結」中，你可能會看到破損的網頁符號或中斷的連結線。破損的網頁符號表示該網頁遺失了，斷掉的連結線表示超連結找不到連結的目的地。

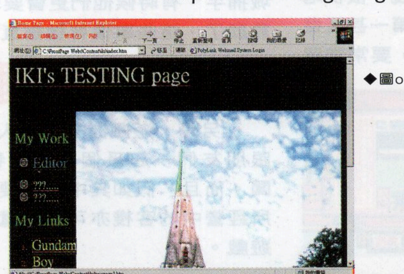

◆圖m


◆圖n

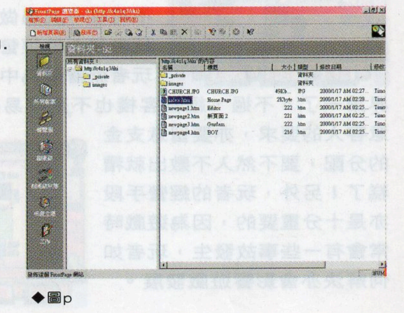
7) 繼續重覆步驟1至6便可完成整個網頁(圖o)，把它upload至網上的網站便可真正完成，upload可使用瀏覽器「檔案」中的「發佈FrontPage網站」便可(圖p)！筆者有以下一些網站方便大家upload網頁(先要前往，並免費登記，便可使用)

http://www.renren.com

http://www.hongkong.com.



◆圖o


◆圖p

P2K總統大選

為了一票打穿頭

發行商：智冠科技
發行日：預定2月
遊戲類型：TAB
系統需求：WIN95/98

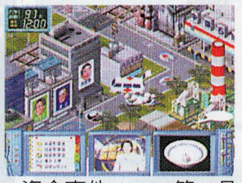
TEXT BY隨風



每到11月xx日總是會舉行一個活動，就是選舉日了。在那一天香港會出現很多「請支持什麼什麼先生／小姐」的語句，不知道大家聽到後有沒有興趣當一下候選人呢？現在有機會了！這隻遊戲可以讓你一嘗當總統候選人，玩者要努力為自己「拉票」啲！

一票值千金－







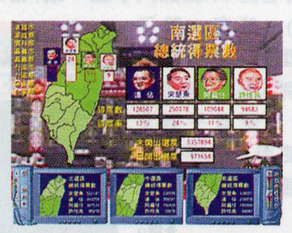
以大富翁形式來進行的遊戲，相信大家都很熟悉。一開始當然要選擇喜歡的角色來使用，有二十多個角色可以選擇呢！版圖上有很多不同的圖示，玩者踏中後當然就會發生當中的事件啦，其中有突發事件，恐怖事件，資金事件．．．等，是好是壞就不得而知了。另外，玩者要出盡所有辦法爭取票數，不論是用合法或非法的途徑也要搶票呀，其中最直接的方法就要使用道具及卡片了。

親切有趣的小遊戲，令你樂在其中－



遊戲中除了有四個小遊戲外，還有一些隨著事件而來的小遊戲。當玩者踏到遊樂場時，就可以玩到有趣的小遊戲了。不過亦可以直接用CD-ROM來玩。這四個遊戲包括「記憶大考驗」、「尪仔標」、「魚樂世界」及「超級酒保」。

不同的事件，是好或不好？－



有一些必定會出現的事件如聖誕節、春節、情人節等，亦有一些隨機事件如千年蟲及病毒。另外，亦會隨著玩者的行動力增加，而出現助選團，副候選總統等，十分有趣，不過先決條件是玩者要先購得宣傳車。

中華一番客棧

給你經營客棧的新天地

發行商：宇洲國際
發售日：預定2月
遊戲類型：SLG
系列需求：WIN95/98

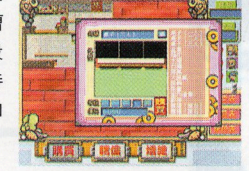
TEXT BY隨風

之前出過很多大大小小不同的模擬遊戲，可是都沒什麼民族色彩。今次出的《中華一番客棧》可謂中國風十足，玩厭了外國遊戲的朋友，不妨試試這隻充滿中國風味的遊戲吧！

為客棧改頭換面一番－



一開始玩者只有少量金錢可以經營客棧的運用，例如裝修店舖，請人，擴充店面或研究新菜色等。當然這些事情不可以一次過做到，不過只要玩者用心地經營客棧，很快地玩者就會成為中國第一甚至世界第一了。不過，經營客棧也不是容易的，要常常留意客人的要求，亦要留意支金的分配，要不然入不敷出就糟糕了！另外，玩者的經營手段亦是十分重要的，因為遊戲時常會有一些事故發生，玩者如何解決亦會影響遊戲發展。



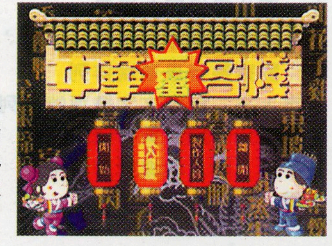
不同的角色，不同的故事－



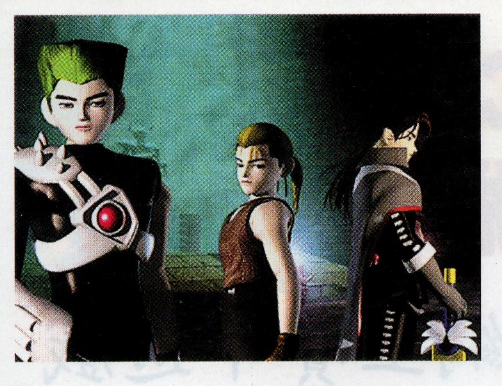
遊戲中亦有多些角色可以供玩者選擇，當然每位玩者都有其性格及風格，而且亦有自身的故事。使用不同的角色皆有不同的開始及結局，就看玩者如何經營了。而且遊戲中亦有很多不同的事情及人物，像喬裝外出的格格，英明的京城捕手，有時候他們更會要求玩者幫助他們完成某些事情，不過接不接受就看玩者意願了，這些事情有機會直接影響遊戲發展。

多人遊戲，趣味更添－

另外，遊戲亦支援多人遊玩模式，玩者可以跟朋友們一起爭個高下，看看誰是最了得的老闆。而且，假如其中有人要中途要離開遊戲，他所經營中的客棧亦可以由電腦取代，不需要結束遊戲。



TEXT BY隨風



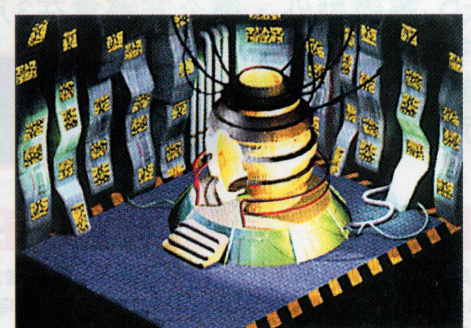
聖劍奇兵

一個遊戲 三段歷程

發售商：智冠科技
發售日：預定一月中旬
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

一直以來很多有受歡迎的RPG作品都是由小說、電影甚至漫畫改篇成的，真真正正由故事至角色都屬於自我創作的作品實在少之又少。而今次介紹的《聖劍奇兵》正是純創作的作品，如果各位不喜歡玩什麼名著改篇成的遊戲的話，這隻遊戲也許很適合你。

用畫面就值回票價—



全3D的背景，流暢度十足；沒有像一般3D遊戲的「起角」情況；還有高質素CG，由草圖至完成品也可看到心機十足。亦沒有處處版圖都是差不多樣子的情況出現，色彩方面也做得很好。只可惜版圖的數量比較少，給人一種不足夠的感覺。不過對喜歡欣賞CG的朋友，單是欣賞CG就值回票價了。



刀光劍影，閃爍不斷—



遊戲沒有使用一般以輸入指令來戰鬥的系統，反而創新地使用一個比較特別的方法，如何特別？現在立即介紹。在戰鬥時會有兩條能量柱在角色旁邊，紅色那條是生命柱，而藍色那條是攻擊柱。當藍色那條全滿後，才可以發動攻擊，恢復得較快者自然有較多的攻擊機會了。而且沒有時間讓你慢慢考慮，因而令遊戲變得較為真實，跟現實的打鬥極為相似。

道具也要訓練？—



用以礦石來強化道具的方法來取代華而不實的武器，雖然沒有太多的道具可以選擇，但是能力卻比較強。因為強化道具的次數不限，只要不斷強化，威力就會不斷加大，不同於平時普通的道具，裝備後就一直有一個固定的能力值。當然，普通的回復或助戰道具還是有的，不用害怕什麼道具也不能用。另外，亦加入了一樣傳說的神器叫做「TRINTY」，不過找不找到就要靠玩者自己的努力了。把道具及武器結合的嘗試實為新鮮，不過能不能受大眾歡迎就不得而知，因為少了一些花花綠綠的武器此終有點不習慣。



三個角色三段劇情—



最有別於一般RPG的地方，就是《聖劍奇兵》一共有三個角色可以讓玩者選擇。每個角色都有其性格，經歷及自己的故事，即是有三段劇情可以玩。對於覺得RPG一隻遊戲只有一段劇情不太足夠的玩者，這遊戲是不錯的選擇。另外，雖然三個角色的劇情不一樣，不過都是展開在同一個遊戲世界上，因此遊戲的視野會因為三位角色不同的觀點而變得更大更廣，新鮮感及自主性亦較大。

先看看角色介紹—



亞加斯：三個之中最酷的主角，勇敢，敏捷是他的特點，完全設定成少年英雄的典範。

博多：雖然是一位悲哀的英雄，可是卻有令人意想不到的情深藏在剛毅的外表下。

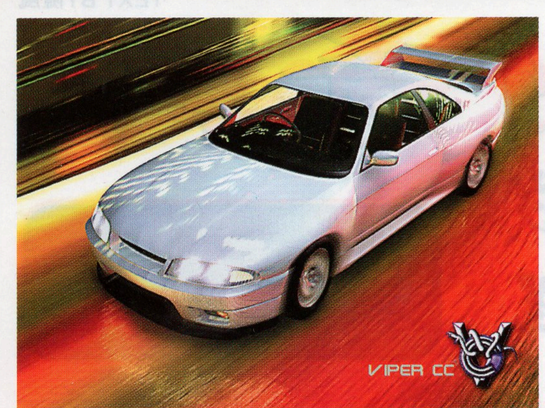


克利奧：出生於王室的他，背負著沈重的使命。帥氣的他到底會遇到怎樣的命運？

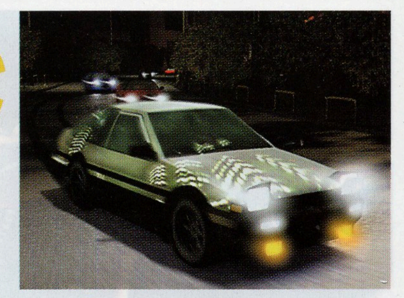
完全主觀評語—



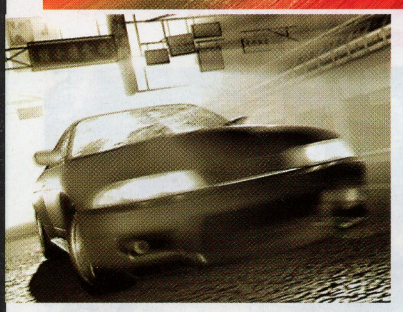
遊戲有多個角色選擇的這一點最為吸引，因為一般RPG遊戲玩過一次後就不會再玩(結局又不會變，怎會再玩？)。而這遊戲就至少可以玩三次了，耐玩度真是大大的提高！不過如果有女角色可以選擇的話，也許會有更好的效果。另外戰鬥系統亦值得一讚，試問真正的戰鬥又怎會有時間讓你慢慢進入戰鬥畫面？



VIPER CC 極速傳說



香港首個網上賽車遊戲



相信喜歡上網的讀者都會聽過一個提供網上遊戲的網站—CYBERCITY(http://www.netfun.com/cybercity/)，他們不單提供網上麻雀、網上「鋤大D」等遊戲外，還公布將會在3月中旬推出一個全新遊戲—VIPER CC(極速傳說)，而它正是香港首個網上賽車遊戲，所以筆者率先為了大家介紹一下它有多好玩。

製造商：NETFUN
發售日：預定3月中旬
遊戲類型：RAC
系統需求：WIN 95/98

香港成賽車聖地

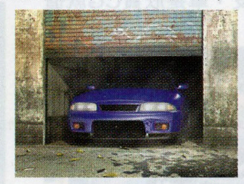
在VIPER CC中的比賽賽道全都是由香港的街道以及建築物構成，因此在比賽的時候可以看見中環廣場、信和中心等有象徵式的建築物，玩者從而得到一種熟悉的感覺，真的是非常有趣的事，不過由於當中每條賽道並不是由同一地區的街道組成，所以有可能看見信和中心之後，便見到了中環廣場。另外建築物的外牆將會擺放像圖片中的卡拉OK廣告板，而街道上亦會擺放像澳門賽車時的雪糕筒、防撞欄等路障。





多人同時對戰

由於CYBERCITY是一個提供網上遊戲的網站，所以VIPER CC亦會以網上對戰為基礎，而遊戲更可以讓最多十名會員進行同時對戰，相信這是讀者最想知道的事，因為每場比賽的對手都是真人，所以進行這些比賽會比與電腦進行的更加刺激，而這點就是NET FUN製作VIPER CC的目的之一。另外只能進行網上對戰，而不能單獨與電腦對戰。





駕駛名車任縱橫

賽車遊戲重要的當然是比賽中駕駛的賽車，而遊戲當中將會暫時預定有5至6車款名車供玩者選擇，暫時知道的有被譽為披上羊皮的豺狼—SKYLINE、頭文字D主角駕駛的86、以及有直路之王的NSX等，而且每款車都會有多款顏色的選擇，這樣就可以減少玩者使用同款同顏色車的機會。此外，遊戲更有可能讓玩者利用在比賽中贏取的獎金換取改裝心愛汽車的配件。





想成為會員

如果各位看完內文之後，想玩玩NET FUN網站內的多款遊戲就首先要成為其會員才可，而只需要繳交港幣$180元正，便即可成為CYBERCITY的會員，不過如果閣下是Netvigator客戶則可享有免費會藉。除此之外，現在GamePlayers的讀者則會享有「一份年費，兩個會藉」的優惠，而只要填妥以下的表格，傳真CyberCity，傳真號碼：28272859，便可以享有這項優惠，而只要再作網上登記就能夠以優惠價錢成為CyberCity會員。如果各位正考慮成為CyberCity會員的話，可以由現在至2月13日期間免費試玩當中的遊戲。

CyberCity之「一份年費，兩個會藉」優惠申請表格

申請會藉(請以英文正階填寫)

First Name：＿＿＿＿ Last Name：＿＿＿＿

Date of Birth(yy/mm/dd)：＿＿＿＿

Login ID(you hope)：＿＿＿＿ E-mail：＿＿＿＿

免費會藉(請以英文正階填寫)

First Name：Last Name：＿＿＿＿

Date of Birth(yy/mm/dd)：＿＿＿＿

Login ID(you hope)：＿＿＿＿ E-mail：＿＿＿＿



又有新消息！

雖然總是沒辦法在預定的時間，將大家期待已久的遊戲推出，但Blizzard公司的名稱就是品質的保證，已經在玩家心中烙下深刻的印象，而這一款續作——《DIABO 2》，又將把玩者帶回無盡廝殺的地獄，面對DIABO、或者其他邪惡使徒的挑戰………。

發行商	Blizzard North
發售日	予定2000年
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

TEXT：IKI

新特色

雖然故事的背景有點薄弱，但這一回可冒險的區域比前作大上許多，除了分為四個環境迥然不同的區域之外，每個區域的地下城也都比以往大上許多，而且可供探索的野外區域也大了不少，讓大家覺得自己不再只是一名似乎只替個小村莊解救難題的勇士，而是一名拯救世界的真正英雄！

新職業

這一回遊戲的改變相當大，連可扮演的職業也全面翻新，以前的戰士、弓箭手、巫師，在這裡都只是「非玩者扮演人物（NPC）」而已，取而代之的是五種新職業，包括了亞馬遜女戰士（Amazon）、魔法師（Sorceress）、妖術師（Necromancer）、聖戰士（Paladin）與野蠻人（Barbarian）等，每種人物的外型都各有特色，而且還會隨著穿著鎧甲與武器的不同，而改變成不同的外型，特別連武器的造型也全部已不同的分是呈現，假如你拿著傳說中的武器登場，保證整個網路上的同好們會圍過來，聽你闡述獲得此神兵利器的經過！







打到上網

除了替單人模式建立具挑戰性的遊戲經歷之外，為了多人連線遊戲時的樂趣與平衡度，Blizzard公司除了改將玩家資料存放在battle.net的SERVER上之外，更將導入自己全心開發的技術，來防止玩家作弊的情形，希望藉由控制寶物等稀有的情況，讓遊戲更具趣味！

GP500 頭搖又尾擺

「GP」、「SBK」、「F1」，這三種賽車可說是世界三大賽車公開賽，每年吸引全球數億觀眾的目光，可說是集萬眾矚目於一身。所有的車廠也莫不費心投資在車隊的經營上，賽車手的去留，也成為車隊之間彼此關心的重點。所謂的GP，就是MOTORCYCLE Grand Prix Timetable (格蘭匹治機車大賽)的縮寫，在這種賽車中分成三種排氣量等級，分別是250、350、500。以上所說的儘是廢話，總之，這款遊戲的名稱，就叫做《GP500》。

發行商	Hasbro Interactive
發售日	予定1999年12月
遊戲類型	RAC
系統需求	WIN95/98

TEXT：IKI

超越過往的真實感

以往的賽車遊戲常常都為了遊戲性而忽略了真實性。例如一台500C.C的重型機車，從零加速到兩百只要幾秒鐘，實在是太誇張了，而且還完全不符合邏輯。所以本作將極度強調真實感，在它的操作上面，也充滿了質量感。例如當你的速度加到時速兩百多公里的時候，可千萬記得要先煞車才過彎，因為時速兩百的過彎角度非常的大，稍一不慎就會撞牆了！車子在不同的地面上有不一樣的奔馳感，例如草皮上面會打滑，沙地上面會撇輪‧‧‧‧當然最好還是在賽道上面跑才是效果最好的。遊戲中想要在沙地上面以小角度過彎而不摔倒，亦不是一件可以容易完成的事！



忠實的表現，賽車迷不玩不可

遊戲中有十四種場地、十五個隊伍、二十四名世界頂尖的選手讓玩者隨便用，世界賽車聯盟公認的十四個機車比賽場地，跨越三大洋，橫越五大洲，各色人種的精壯賽手在這些賽場裡一較高下！玩者可以自由的操縱賽車手的動作，例如在過左彎的時候，玩者可以將身體左傾，保持車體的離心力平衡，並以最小的彎距擦過賽道的邊緣。當然玩者也可以將頭埋在儀表板前，減低風阻，換取更高的速度！另外，遊戲的攝影角度，總共有十組可以選擇。閣下可以選擇尾隨鏡頭，用一般的方式來玩，也可以選擇賽手的眼睛所見的鏡頭及鳥瞰鏡頭等。而在暫停的時候，玩者還可以選擇從開場到現在的行動紀錄，用各種角度欣賞自己的英姿，同時玩者還可以像錄影機一樣前進後退暫停的來操作，經由選擇去看別的賽手的歷程！真是叫人想不到的設計。如果你是個賽車迷，那你一定要玩這個遊戲。



公平的決戰

遊戲的連線對戰功能可以讓玩者和朋友兩人一起來作賽！由於這是一款正正經經的遊戲，所以並沒有甚麼「賤招」如放炸彈這樣的技倆運用。朋友之間全憑實力和鬥志來互相比賽，大家便來一場公平的決戰吧！

NOCTURNE

TEXT：IKI

發行商：Terminal Reality
發售日：1999年11月
遊戲類型：AVG
系統需求：WIN95/98

美版《幽遊白書》？



自古以來，人類一直對靈異世界及妖魔鬼怪又怕又愛的心理，而這種又怕又愛的心理，似乎便是造成今日娛樂媒體上不約而同地掀起一陣靈異風潮的結果罷！電視上有人大談靈異經驗，其中還不乏許多知名影視紅星知名人士，而電影上幾部日本靈異電影都創下極佳的票房紀錄，甚至連老外「荷里活」也都忍不住地推出一連串的靈異驚悚片。在這股靈異風潮下，遊戲界自然也不落人後，並推出許多恐怖驚悚的作品，或許是因為這類題材不容易掌握，以至今天真正讓人滿意的作品並不多，比較受歡迎的也只有《包乞食》(《Biohazard》)而已。沒想到Trerminal Reality在1999年年末會推出這款《NOCTURNE》，相信有接觸過這遊戲的朋友，也應知道論驚悚性及解謎性，本作也絕不遜於《包乞食》。以下就讓我們一起探看此遊戲又有甚麼特別罷！



故事內容

玩家在遊戲中所扮演的角色是一位靈異偵探，綽號「stranger」(陌生者)，隸屬美國政府下的秘密地下組織「spookhouse」(可譯作：幽靈議會)。這個組織起源於公元1898年，在希歐多爾•羅斯福在拉丁美洲戰爭期間，由獵殺了一隻古巴狼人的事件開始。由於這類靈異事件日益增多，終於在1902年希歐多爾奉命正式成立「spookhouse」，主要目的就是調查越來越多的靈異事件，並且阻止靈異攻擊對一般民眾造成嚴重傷害。玩家在遊戲中所扮演的靈異偵探「stranger」在1923年正式加入幽靈議會成為靈異偵探中的一員。遊戲從1927年開始到1935年止共分為四部，每一部再各分為十個左右的章節內容十分豐富，玩家必須在龐大的場景之中穿梭解謎，搜索任何可能的微小的線索以解決事件，過程中玩家會遇到許多友善的民眾提供線索協助。不過大部分的時候所遇到的都是極度危 險的狼人、吸血鬼、僵屍等傳說怪物，甚至有部分自願出賣靈魂的人類也會對主角造成致命傷害，因此可別因為他們是人類就放鬆戒備，在遭遇這些危險生物時唯一能保護自己的只有手中的武器，所以千萬別心軟(有無聽過「對敵人心軟等於對自己殘忍」這句話？)，一定看準致命部位轟他一個粉身碎骨罷！

十足十HOLLYWOOD的電影味道

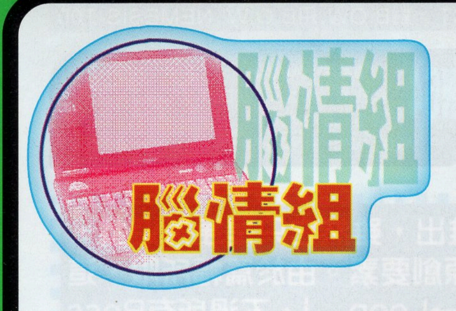
遊戲中的場面處理手法十足具有HOLLYWOOD電影的味道，玩家不再是固定在某一角度或高度觀看遊戲場景，遊戲進行時會隨著鏡頭的運轉，玩家彷彿再欣賞一場精彩的電影一般，而整個背景的設定也相當砌合遊戲主題。例如遊戲中劇院螢幕上還播放著輕鬆的電影，很難想像許多怪物已經佔據此地，這種在輕鬆中隱含著緊張的詭異感瀰漫在整個遊戲中，而在極度寧靜的情境下突然衝突而來的僵屍往往讓人嚇出一身冷汗。諸如此類的表現在本作中可謂不勝枚舉。至於開槍射擊時流彈打中的物件會應聲碎裂或留下大量彈孔等效果，在遊戲中則算是最平常的表現。圖形效果是遊戲製作小組最引以為傲的部分，尤其是衣服飄動的效果，更是驚人。製作小組十分執著於衣服效果這些細微的部分，在一般遊戲內，我們常常可以看到即時光影變化、真實的霧氣等效果，可是人物的衣服不管是長衣短衣看起來總像是一件硬綁綁鎧甲一般，不論人物跑跳閃躲還是直挺挺的聞風不動要不就是只能看到一個塊面上下振動。而本作的製作小組則採用一種稱為「物件飄動技術」的新技術，模擬出真實的物件飄動效果，當人物動作時身上的衣服會依據身體動作的狀態飄動，不同的動作也會有不同的飄動效果，而飄動的感覺十分柔軟自然。除了衣服外，其他物件如窗簾，旗子…等也都有令人嘆為觀止的效果。



你打我又打，打到你都驚

雖然鬼節有排未到，而且新年流流講鬼不是太好，但喜歡毛骨悚然感覺的人也還是越來越多，如果閣下自認膽大，對恐懼感及鮮血四濺有獨特偏好者，《NOCTURNE》絕對是最佳選擇。





互聯網創世紀

互聯網旋風再一次橫掃世界，互聯網巨頭美國在線（AOL）與世界最大媒體公司時代華納的超級合併，不僅以目前全球最大的併案載入世界財經史冊，而且將以全球最大的新媒體公司「美國在線時代華納有限公司」的誕生載入互聯網史冊。這一網站與媒體的世紀聯姻的世紀意義，不僅証明了傳統媒體與網絡媒體走向共存、共榮的可能性；而且也証明了傳統媒體與網絡媒體走向整合、聯合的合理性。當這種可能性轉化為必然性，這種合理性得以完全實現，新的媒體時代就真正到來了。(IKI)

微軟之最期！？

據《今日美國》報報道，美國司法部的律師們可能已經就一個分解微軟的計劃達成了一致。據稱，這些律師傾向於把微軟至少分解為兩個彼此獨立的企業，也有可能是三個。美國司法部的這一分解計劃可能將在和微軟進行的談判中提出，這次談判定在芝加哥舉行。微軟雖然表示歡迎任何一種解決方案，但估計它會對任何涉及分解的提議表示出強烈反對。微軟的發言人Mark Murray表示，把微軟分解將會對整個行業產生巨大的負面影響。(IKI)

香港3月將推出有線寬頻極速互聯網服務

據中新社報道，香港有線寬頻通訊有限公司將與專提供寬頻網絡系統的美國公司TerayonCommunicationSystems合作，並於今年三月推出香港首個有線寬頻極速互聯網上網服務。這項有線寬頻互聯網服務有七十七條頻道，能結合話音、數據及視像等的傳送，提供較現時撥號上網更流暢的網絡傳送服務。有線寬頻並計劃將有線電視一萬小時的電視節目上網，增強網絡內容，另外計劃今年內提供語音電話服務。(IKI)

IBM將全面支持Linux操作系統

據報道，IBM准備全面支持Linux操作系統。IBM即將進行的這場「Linux運動」，包括對Linux軟件開發項目投入數量可觀的資金，實施積極的市場營銷策略以及進行相應的企業內部重組。其中IBM互聯網分部的前任總經理Irving Wladawsky-Berger，將負責IBM針對Linux操作系統的軟件開發工作。(IKI)

男女網上購物方式有別？

全美網民中有49%是女性，男人佔51%，幾乎相等。但根據99年的網上購物調查結果表示，68%的男性網民光顧過網上商店，43%的男性網民在網上購過物。而女性網民中只有54%的女性光顧過網上商店，僅28%的女性網民在網上購買過商品。分析認為，男女網上購物差異取決於雙方對網上購物體驗的感受不同，女性對網上購物的興趣不如男性。(IKI)

Adaptec公司蘋果版SCSI卡又添新功能

Adaptec公司日前發佈了專為蘋果筆記本電腦PowerBook設計的PowerDomain SlimSCSI 1480適配卡，它採用 CardBus技術，可充分利用PowerBook的32位PCMCIA插槽的技術優勢，傳輸速率可達20MB/s，比內置SCSI提高了4倍。這一傳輸速度意味著所有的Ultra SCSI硬盤、可移動磁碟、掃描儀和CD-R/RW均可在最大傳輸速度下工作，而不像內置SCSI接口那樣受到傳輸速度的限制。(IKI)

數碼相機可連接手機收發圖像

日本的奧林巴斯光學工業公司在1月12日發表一款可以收發圖像的新型數碼相機「CAMEDIA C-21T.commu」，並決定於2月下旬推出市面。該相機可以和手機以及PHS（日本制式的個人簡易電話系統）相連接，將所拍攝的圖像經由因特網傳送到其他相機或電腦上。目前，建築行業以及保險行業使用數碼相機日益增加，這次新推出的相機是用戶可以在現場傳送圖像，更加方便了用戶。(IKI)

TDK公司利用TMR薄膜試產HDD磁頭

TDK公司成功地試制了TMR（tunneling magnetoresisitive）磁頭，用於採用TMR薄膜的硬碟設備（HDD），這在磁頭生產行業中尚屬首次。TDK表示，現在的磁頭試產品已經可以在設備上運行，而輸出的波形也得到確認。據悉，該TMR磁頭的再生輸出以及面密度均與GMR磁頭相同。磁頭結構與GRM磁頭不同，但是詳細信息尚未公開。另外這次嵌入磁頭的TMR薄膜的MR比以及結合電阻與已經公佈的TMR薄膜相同。(IKI)

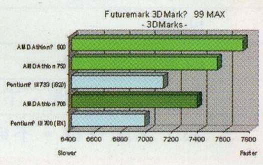
東芝改良DVD新技術

在美國賭城拉斯維加斯召開的CES上，31.5kHz掃描電視放像的波繞掃描式DVD一時間成為人們議論的話題，而東芝獨自開發的圖像畫質改良技術「超彩色流PRO（Super Color Stream PRO）」，其實早在1998年夏天就率先在世界上發表了DVD的波繞掃描技術，只是其業務發展得不盡人意。這次東芝將「Super Color Stream PRO」技術導入DVD，採用與以往不同的波繞方式來提高畫質。該技術將數字濾波器與4倍頻技術相結合，以提高色彩的分辨率、增加顏色數目、減少錯誤信號的發生。(IKI)

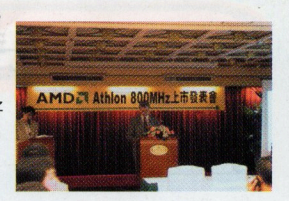
Athlon 800MHz登場！

AMD推出Athlon 800MHz的處理器，這顆處理器除了將Athlon推上另一個階段之外，同時，也是採用.18微米製程的處理器。據從AMD系統與應用支援總監REX G. MEEK所顯示的效能測試表格來看，AMD Athlon 800MHz





處理器，每千顆報價為849美元。Athlon 800MHz在許多方面超過搭配Intel 820晶片組的Pentium III 733MHz處理器。透過3D WinBench、3D Mark99MAX的3D測試結果，Athlon 800MHz的表現都相當優異。(IKI)



S3最新音效卡

S3最新一批音效卡:Diamond Monster Sound MX400以及Sonic Impact S100開始交貨給零售商和電腦製造商，在幾個星期前的Comdex Show公佈的這兩張卡，用的都是ESS設計的音效晶片。MX400配備ESS Canyon 3D處理器，這個高階產品是為了利用Sensaura 3D定位音效所設計，而且也支援其他包括EAX和A3D在內的協定。(IKI)

Chirs Taylor最新

當Chirs Taylor決定獨立開創Gas Powered Games時，即時戰略遊戲界即引頸企盼這位橫掃千軍的下一步會做什麼。在最近的訪問中，Taylor聊起他快推出的動作幻想角色扮演遊戲《Dungeon Siege》。當遊戲仍在開發階段早期，他發放了不少將會放在遊戲中的新插畫以及第一手的電腦3D模型。該遊戲預計將在本年年底推出。(IKI)





TEXT：對B.OW.用B.O.W. NEMESIS-T00

BIO HAZARD 2 一期完攻略

N64 製造商：CAPCOM 售價：7800日圓
發售日：發售中（2000年1月28日）
容量：512M
1P／AVG／MEM／對應震動Pack／對應Memory擴張Pack

N64的《BIO HAZARD 2》終於推出，雖然它只是匣帶遊戲，但移植度卻非常之高，更追加不少原創要素。由於篇幅所限，這份攻略流程是謎題較多的「Claire表→Leon 」，不過所有Boss則仍會寫出二人最有效武器。

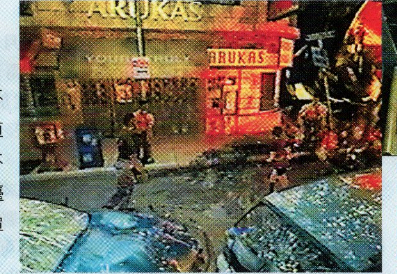
操作方法

按鍵	功能
A／Z	行動（調查、上或落樓梯、開門、攻擊、決定）
R	準備攻擊（按緊再按A或Z才可攻擊）
B	奔跑（按緊再按十字掣）
START	狀態畫面
C上	OPTION畫面
C左	地圖
C下	改變瞄準目標
十字掣	移動（上：前進、下：後退、左：左迴旋、右：右迴旋）
3D控桿	和十字掣一樣。不過如果長按它則會是奔跑，無需按B掣。

表關攻略

惡夢的序幕

遊戲開始時，Claire只有十多發子彈，故此絕對不可能把街上的喪屍全滅。唯一可做的是立刻逃至街道盡頭的鎗店。進入鎗店後，店長Robert知道Claire不是喪屍後便會讓她在這裡避難，之後便可取兩邊櫃檯的手槍子彈（每邊一排，每排15發子彈）及第一份EX-FILE「Robert's Note」。但好景不常，當從左邊櫃檯回來四隻喪屍突然衝入店內把Robert殺掉。為了保命，Claire只有立刻以手槍把他們幹掉，然後調查Robert的屍體兩次便可取得弩，不過要留意它被Robert死前射了一次，故此彈數會比平常少。

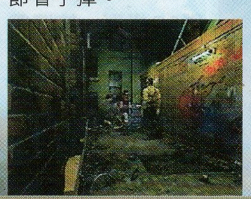






以後門離開鎗店後，來到一條狹窄的道路，道路盡頭的客貨車上可找到一排手槍子彈，之後便可回去對付從球場走出來的3隻喪屍，至於球場內的喪屍則可用速度擺脫他以節省子彈。

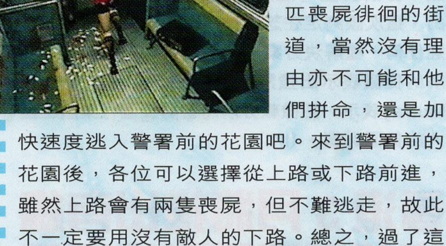




離開球場後會來到一條鐵梯，經這裡可到達另一條街道，鐵箱後的通道有四隻喪屍，故此最好先在鐵箱附近的兩隻喪屍擊至倒下（是倒下而不是死亡）才爬過鐵箱繼續前進，不過要留意千萬不要走向倒下了的喪屍的頭部附近，否則會被咬傷。



打開鐵門後會來到一所露天食店前面，之後趁喪屍們「開餐」的機會以最快的速度走到巴士上。巴士後座有一排手槍子彈，取了它後便要把槍指向地下以射殺爬過來的女喪屍，至於另一隻站著的男喪屍則可利用把他擊至倒下的空隙來甩掉他，還有在離開前可在工事包中找到EX-FILE「Dario's Note」。



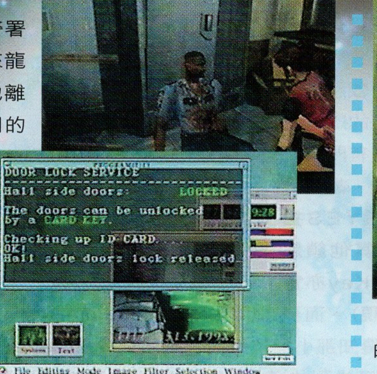
從巴士的另一邊門離開後，會來到一條有六匹喪屍徘徊的街道，當然沒有理由亦不可能和他們拼命，還是加快速度逃入警署前的花園吧。來到警署前的花園後，各位可以選擇從上路或下路前進，雖然上路會有兩隻喪屍，但不難逃走，故此不一定要用沒有敵人的下路。總之，過了這一關便可到達Raccoon市警署。

Raccoon Police Department

進入警署大堂後，各位便可進入暫時唯一可以進入的左邊辦公室，之後便會發現一位奄奄一息的警員。



Claire從他的口中得知Chris及其他S.T.A.R.S.成員已和警署失去聯絡超過十天，並知道了上次事件(前作的故事)的來龍去脈，他將Blue Card Key交給Claire後便會用手槍逼她離開，Claire只有照做。而當她離開後，那警員便會把房間的門反鎖，使她不能再進入這房間。



這時只有到大堂後方的警備櫃檯，這裡可找到30發手槍子彈，而開動電腦後便可利用Blue Card Key解除其餘兩間房間的電子鎖，至於在打字機附近可取得的色帶是用作記錄(SAVE)進度的道具，使用方法是在持有色帶的情況下調查打字機便可選擇是否SAVE。

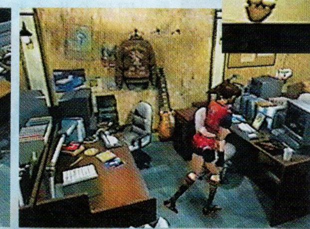
接著便可進入左邊的房間，這裡有一個道具箱，可讓各位存放暫時不用的道具，而存放的道具可在其他房間的道具箱取回，故此每當遇上它時要緊記整理道具。房間中可找到一份名為「署內回覽」的FILE，至於小鐵桌的抽屜雖然上鎖，但由於Claire隨身攜帶著開鎖工具因而可以輕易打開並取了裡面的急救噴劑。之後便可經另一扇門離開這房間進入資料室外的通道，調查轉角位沒有頭部的警員屍體兩次便可得到一排手槍子彈。繼續前進至一灘血水前時，一隻名為「獵食者」的怪物從天而降，牠無論攻擊力或耐久力也比喪屍強，故此應使用攻擊力較高的弩把他殺掉，在離開前別忘掉取下綠色藥草。

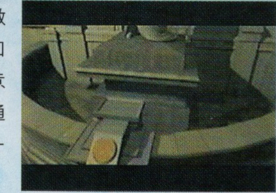
這條通道途中的是會議室，那裡可找到FILE「作戰報告書1」，會議室後方有一個火爐及畫像。之後便可離開會議室並通過這條通道

進入樓梯前通道，這裡有數匹喪屍，最好先殺掉後方的女喪屍才處理其他。然後便要進入樓梯附近黑房(當然要取藥草)，這房間設有道具箱及打字機，桌上可找到FILE「作戰報告書2」，玻璃櫃則有手槍子彈，而那上了鎖的鐵櫃則要找到一條特別的鎖匙才可開啟。

利用樓梯前往2樓，這條通道的盡頭有數個石像，只要將兩個半身像分別推到左右兩邊地版較不同的位置可令中央的石像手上的紅寶石便會跌下來。通過這條通道後會進入S.T.A.R.S.辦公室外的通道，進入了S.T.A.R.S.房間後，各位可在鐵櫃內取得一支有6發榴彈的榴彈發射器，在Chris的桌上可找到FILE「Chris之日記」及獨角獸硬幣，旁邊的桌子則可找到EX-FILE「Jill's Note」，在離開這房間時傳真機會收到一份傳真，於是各位便可先取下這份FILE「給Chris的信」才離開。



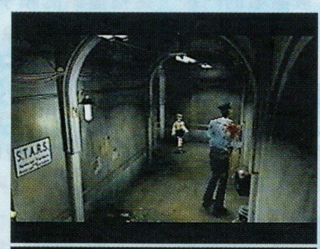


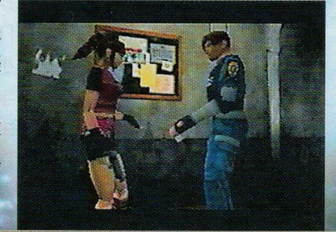


下一步要做的是沿著原路回到大堂，要留意在會議室外的通道時應貼近另一邊牆壁前進，否則會被從圍板外伸進來的喪屍的手捉到。回到大堂後便要到位於中央的噴水池前面使用「獨角獸硬幣」，便可取得一條葵扇鎖匙，之後便可回去資料室外的通道進入原本未能進入的資料室。這房間內可找到FILE「巡邏報告書」及EX-FILE「Jill's Report」，而若將梯子推到盡頭的話便可取得架上的「手搖掣」。



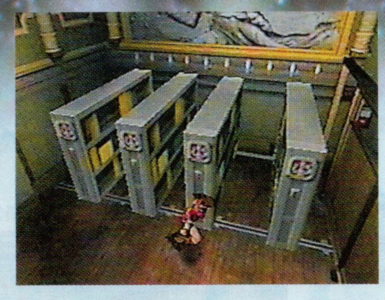
謎之少女 Sherry Birikin





接著要做的是回到S.T.A.R.S.辦公室外的通道，當到達後會看見一名小女孩被喪屍警察襲擊，她向Claire求救後便逃掉



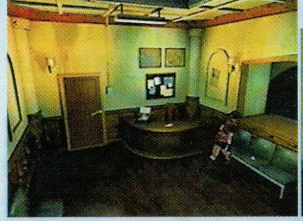


了，然後便可殺掉這喪屍警察及以葵扇鎖匙開啟通往下一條通道的門，由於之後沒有門需要這條鎖匙，故此可以放心選YES把它棄掉（其他鎖匙或Card Key亦會有這情況出現）。而到達這條通道後，Claire終於重遇Leon，從他的口中得知那小女孩剛剛逃走了，於是Claire只有繼續找尋她。這裡可找到的道具有前方盡頭的手槍子彈及木桌抽屜內的火炎彈（需用開鎖工具），之後便可經旁邊的門進入圖書館。沿著樓梯登上3樓，取了書架上的EX-FILE「City pamphlet」，繼續前進時地板突然爛掉，她因而到了圖書館的密室。按牆上的掣移開書架後便可離開密室，依照密室的壁畫樣子將左邊兩個書架各移右一格，便可在壁畫下方的暗格取得「水蛇之石」。



從圖書館的另一個出口離開後會來到大堂的2樓部份，這裡有數名喪屍警察，但要擺脫他們不是不可能。而大堂2樓中上方有一條通往1樓的梯子，把它放下後便可製造一條通往1樓的捷徑。

繞過大堂2樓後會來到另一間有道具箱及打字機的房間，梳化上可找到「打火機」，打字機旁邊除了有色帶外，更有FILE「秘書之日記A」。接下來進入的通道的一角有一部燃燒著的失事直升機阻著去路，故此只有以唯一可用的門進入另一條通道，雖然調查這裡的喪屍屍體兩次可得到手槍子彈，但動作必須要快，否則會被烏鴉攻擊。通過這通道會來到一個大平台，之後可利用平台另一方的鐵梯離開警署回到鎮的範圍，路上已滿是喪屍，但擺脫他們並不困難。而道路的盡頭是一間小屋，桌上設有打字機，並有色帶、另一支弩及「活門手掣」，至於這裡的另一扇門則千萬不要開啟，否則會出現兩匹喪屍。



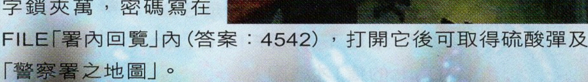


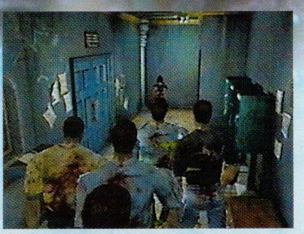


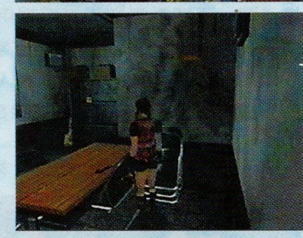
回到警署2樓平台後，在水箱下的活門使用活門手掣，終於成功救熄直升機的火。之後便可回到剛才被直升機的火阻著的通道，進入未被撞壞的門後，這裡盡頭的箱子一角放了一條「鑽石鎖匙」，而兩邊的女性胸像可以裝上紅寶石，但由於只有一枚紅寶石因而未能啟動機關。

以通往平台的通道中另一扇門進入警署的後樓梯，這裡共有3株綠色藥草。經下層的門來到警署的右方辦公室，調查入口附近的屍體兩次可得到手槍子彈一排，辦公室內則可找到色帶及EX-FILE「David's letter」；而小房間內有一個4位數字鎖夾萬，密碼寫在FILE「署內回覧」內（答案：4542），打開它後可取得硫酸彈及「警察署之地圖」。

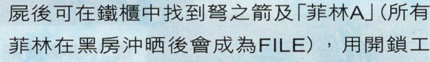




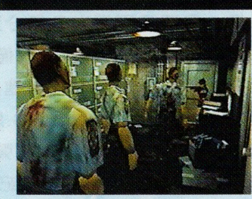


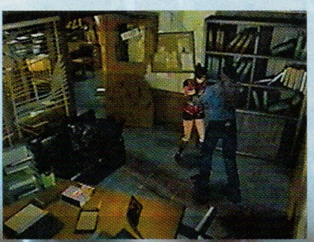


經正門離開這房間後，各位必須解決所有喪屍才可進入另一條通道。最初到達的房間要利用鑽石鎖匙打開，這應該是認人房，桌上放了一束電線，架上則有一塊「飛鷹之石」，當取得道具離開時一匹獵食者會破窗而入，事前最好準備強力的武器；通道盡頭的房間是認人房的另一邊，這裡只可找到手槍子彈及EX-FILE「Jouralist's Note」。之後便可回到警署左邊資料室前通道，各位可用電線開動窗的電閘；下一步是回到會議室，在火爐前使用打火機，便可取得另一枚紅寶石。跟著可繼續來到這通道未曾進入的房間，解決所有喪屍後可在鐵櫃中找到弩之箭及「菲林A」（所有菲林在黑房沖晒後會成為FILE），用開鎖工具開啟另一扇門附近的鐵櫃後可取得一些「塑膠炸藥」，但必須加上信管才可使用。經這門回到左方辦公室，緊記必須裝備強力的武器，否則那警員喪屍化後會難以把他立刻殺掉，小房間的桌子可找到信管，用組合指令把它和炸藥合併便會成為真正的塑膠炸彈，而辦公桌上可找到FILE「給Leon的memo」。







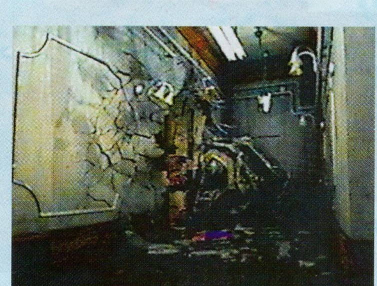


從辦公室直接回大堂後，可使用鐵梯登上2樓；在用炸彈炸毀被撞壞的門前，可先在對面房間的另一邊女性胸像使用紅寶石，便可在中央男石像的暗格中取得一枚「藍之石」。

署長Brian Irons

之後便可炸毀被撞壞的門，這是通往署長房間的通道，這房間中會發現有一名少女屍體，而坐在椅子上的正是署長Brian Irons。他似乎因不能保護市長的女兒而十分失落，Claire便經另一邊門及通道進入署長擺設私人珍藏的房間，跟著腳步聲進入房間盡頭，一開燈便會發現剛才在S.T.A.R.S.辦公室門口出現的女孩子，捉著她後便立刻通知Leon。這女孩原來叫Sherry，不過Claire並不能說服Sherry和她一同離開，Sherry說了自己被一隻巨大的怪物找尋後便離開。Claire沒有辦法，只有在取了桌上的FILE「秘書之日記B」後回到署長房間，可是署長卻失蹤了，各位可從他的座位上的FILE「署長之手記」知道他的真面目，而在書桌上則有一條「紅心鎖匙」。此外若調查牆上的壁畫會發現一個暗格，各位可將「水蛇之石」及「飛鷹之石」裝在暗格(如有)，但仍欠了一塊石。



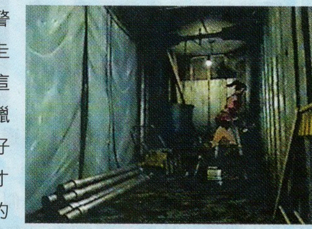






完成任務後便可回到和Claire分別的地方，Sherry便會將榴彈及鎖匙拋給Claire，之後Sherry便會離開，各位因而可再次控制Claire。取了地上的鎖匙及榴彈後便可回到警署B1的走廊，今次這裡有一匹獵食者，最好先幹掉牠才進入旁邊的停屍間。這裡盡頭的鐵櫃有一張Red Card Key，但取了它的同時所有地上及櫃中的喪屍全部會開始活動，這一戰在所難免。之後便可利用這Card Key解除武器庫入口旁邊的電子鎖，而武器庫裡有一定數目的彈藥，鐵櫃內則有一個side pack及半自動機鎗，但最好留待　關才取。







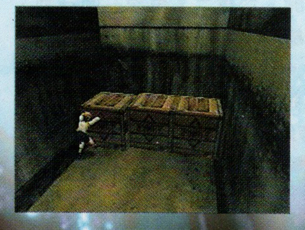


地庫之探險

離開署長的辦公室後，各位可再次回到右方辦公室，利用紅心鎖匙打開未打開的門便會到達通往警署B1的通道，從那裡的樓梯進入警署B1。走廊中有三隻喪屍犬，由於牠們每中一槍均會倒下一次，對付方法不是連射，而是要留意牠們的叫聲，當聽到牠們低鳴時才開火。這時可到左邊的電錶房調查，房間左上方有一部後備發電機控制器，只要以「上上下下上」或「上下上下上」的次序按擊便可開動發電機及武器房的電子鎖(指標達80的水平，絕不能超過80)。接著到走廊右邊盡頭的門進入另一條通道，這通道盡頭是下水道的入口，但必須在喪屍犬跳下來前進入以免受傷。這下水道的入口下的通道有間設有打字機及道具箱的房間，可在這裡整理道具或SAVE。離開房間後會再遇上Sherry，但她依然不肯和Claire一起逃走，更不聽Claire的勸告爬到通道的另一邊。各位因而要暫時改為操作這手無寸鐵的小女孩進行遊戲……



利用升降機來到下水道處理場地面的通道，這裡有數隻喪屍犬，各位只有儘快逃到附近的房間。這裡牆壁上的有一張「下水道之地圖」，接要著是經「樓梯」來到底層把三個木箱推至並排，之後回到上層按水掣，便可沿木箱走到房間盡頭取得「梅花鎖匙」。至於這地面通道遠處的房間則可找到一份榴彈。



金之齒輪

經樓梯回到1樓後，可先進入樓梯附近的房間，這裡可找到一份硫酸彈及FILE「佐治之日記」。下一步是回到通往認人房的通道，這裡盡頭另一間房間是要用梅花鎖匙打開，進入後先將獵殺者殺掉，然後便可到角落的桌上取得「菲林B」，而當用打火機點著火爐後，只要按12、13、11(燈的代號)之順序點燈，便可取得從壁畫掉下來的「金之齒輪」。



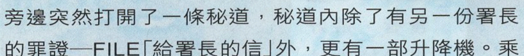
之後是經圖書館的樓梯去3樓唯一的房間—時鐘房(小心途中的獵食者)，首先在牆上機關使用手搖掣將木梯子放下來，然後經木梯子登上房間的閣樓。在那個似乎是巨大時鐘的零件位置上使用金之齒



輪再按那紅色掣，便可開動機關令旁邊的牆壁露出暗格，暗格內的正是另一塊「藍之石」。只要取下它並將兩塊藍之石組合起來，便可得到最後的圖案石塊「豹之石」。

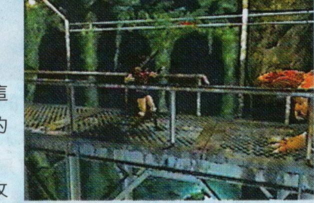



署長之最期

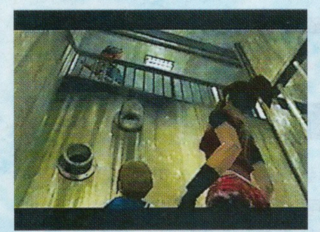



既然找到最後的石塊，各位便可馬上回到署長房間，想不到在這裡又再遇上Sherry。之後便可將豹之石裝上暗格，旁邊突然打開了一條秘道，秘道內除了有另一份署長的罪證—FILE「給署長的信」外，更有一部升降機。乘升降機來到警署地下時，署長似乎遇到點麻煩，跟著來到通道盡頭的房間便會遇上露出本來面目的署長。他除了承認自己有協助UMBRELLA外，更提供了大量重要情報，其中一件竟是Sherry是G-virus之父William Birikin的女兒！不過他可說惡有惡報，一隻怪物撕破他的胸口中走出來，並逃進旁邊的鐵梯之下，至於署長則當然是當場死亡了。

G成體



取了房間內的道具後便可立刻以鐵梯走到房間之下，在這裡會找到剛才的怪物，牠更巨大化起來，變成像人類一樣的外型。牠就是表關故事首名Boss「G成體」，牠的速度不高，但會不斷吐出幼蟲作出攻擊，而近距離時則會揮動巨爪攻擊。對付方法是在牠接近前以最有效的武器不斷攻擊便可（Claire：榴彈發射器的硫酸彈；Leon：散彈槍）。至於那些地下或身上的幼蟲則需用鐵梯回到上層，便可令牠們全部消失。



回到署長房間後，由於Claire已發現出口，故此便帶Sherry一同離開，並順便通知Leon。於是各位要暫時和Sherry一同行動，她只會跟著Claire走，但若和她分開了一定距離（因為走得太快）的話她便會停在原處蹲下，各位亦會因此而不能繼續前進……和Sherry一起回到與G成體交戰的通道的盡頭按掣，便會有一條鐵梯降下，登上鐵梯上的通道後，她們會發現一名拿著鐵棒的敵人（他正是遊戲的主要敵人「G」的第一型態，簡稱「G-1」）在通道上經過，於是二人便以最高的速度逃離這個地區。

再度失散

來到下水道時，水閘突然打開，Sherry就這樣被沖了下去，各位因而要再次操作Sherry冒險。爬上這裡上方的通道後便可進入盡頭的倉庫，各位唯一可以做的是避過這裡的喪屍走進倉庫的通風口，通風口內的通道有很多大蟑螂，各位只能全速走到通道的另一方，這會來到一個垃圾池，房間地上有一個「狼之硬幣」，但取下這硬幣後垃圾池的地面突然下陷，Sherry跌進另一房間。在她失去意識之時，剛才曾出現的「G-1」正走向Sherry處……




Anette & William

回復操作Claire後，各位首先經下水道盡頭的通道來到一間控制室，可先取下桌上的FILE「下水道之日程表」，



接著便可使用開鎖工具打開通往倉庫的門，各位可在倉庫中取下所有剛才Sherry取不到的彈藥。接著便可經升降台來到下層的通道，轉彎後的通道牆壁上有屬於這一帶的「下水道之地圖」，然後是經這裡兩條下水道的通道進入盡頭的垃圾處理池的房間（小心大蜘蛛）。這房間有一個藍色藥草種植點，若之前中了毒可在這裡解毒，不一定要使用藍色藥草。Claire會在這個房間中遇上Sherry的母親Anette Birikin，她會說出William為何會變成「G」（CG片段）及他找Sherry的原因，之後她們便會分頭找Sherry。



鱷魚＝大白鯊？

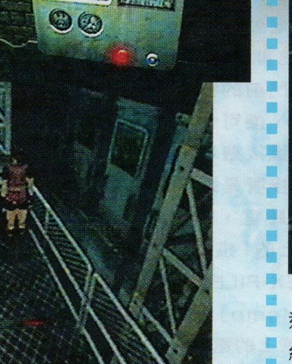
要通過這房間的方法只有利用活門手掣開動油壓式動力傳達機，過橋後則應開動這邊的掣將橋升回上層，接著便可進入這裡通往垃圾池的通道。圖中的位置有一個高壓氧氣瓶，但暫時不能使用……繼續前進到通道盡頭時，終於發現昏迷了的Sherry，但同時一頭超巨型鱷魚從水中爬出來襲擊Claire。對付的方法非常簡單，首先回到氧氣瓶的位置把它放下來，然後鱷魚便會咬著氧氣瓶不放，於是各位便可用求生刀以外的武器一擊把牠幹掉。



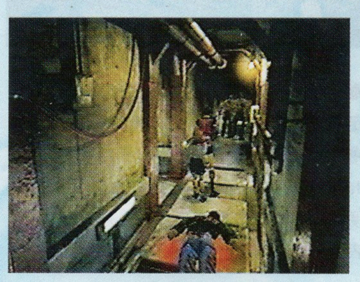
繼續逃亡

擊倒鱷魚後，各位便可開啟通到盡頭的閘門（先解除電子鎖）。趕到垃圾池後，Sherry似乎已被G殖入了胚體，但Claire現時可以做的只有帶她離開。於是二人再次一同行動，經鐵梯離開這房間之前緊記取下Sherry身旁的「狼之硬幣」。到了上層的房間後，可在左方的控制台上找到FILE「下水道管理人之日報」，而屍體旁邊則放著「鷲之硬幣」，取得後便可在風扇開關使用活門手掣關掉風扇，經

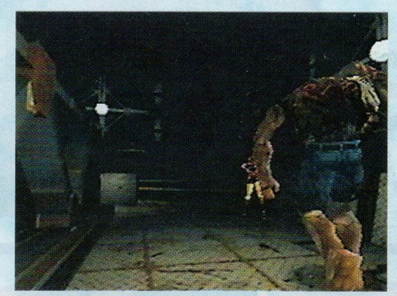
這風扇後的通道回到第一條下水道的通道後，便可經原路回到垃圾處理池入口外的通道。在通道盡頭的機關使用兩枚硬幣，便可令瀑布停下，打開一條通往纜車月台的通道。



在纜車月台時，各位要先在右邊的控制器開啟纜車的電源，然後才可乘纜車來到操車場的纜車月台。下車後可在這月台邊沿的地上找到「武器箱之鍵」，若覺得難找的話可先在信號彈發射裝置使用打火機，便可看到鎖匙的位置。之後便可進入操車場內的第一條通道，為了保護Sherry，最好走前先引喪屍走過來然後退至安全的地方把他們逐個擊破。而第一條通道左方的盡頭有一支電鎗，威力雖然不錯，但會花兩個道具空格。當登上第二條通道左方的鐵梯後，便會來到控制室，這裡除了有道具箱及打字機外，更有不少道具。離開控制室後，可先在工程車月台的牆壁上取得「操車場之地圖」，之後是進入工程車之內，取得掛在車內的「工場之鍵」。



G-2

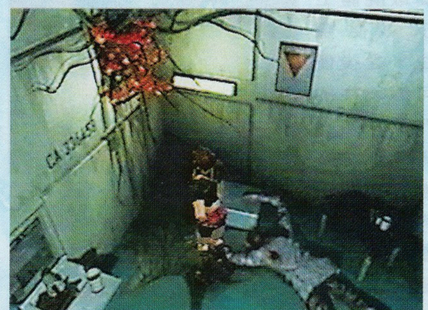


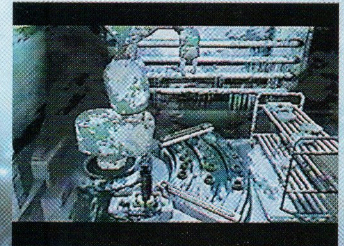
取得鎖匙後要再回到工程車月台，當把工場之鍵插進開關後，工程車便會開動。她們亦會返回工程車內。但在工程車不斷下降時，Sherry的身體狀況愈來愈差，同時車外似乎有敵人入侵，於是各位要暫時離開車廂一看。原來入侵者正是G-1，他會變成第二型態「G-2」。他除了攻擊範圍十分大外，他的體力更可隨著時間回復，故此對付是先移動至安全的位置，然後以最有效的武器（Claire：榴彈發射器的火炎彈；Leon：麥林）向他連轟，當他移近時便移往其他安全的地方再連轟，不讓他有機會回復，擊敗G-2後便可回到車廂。

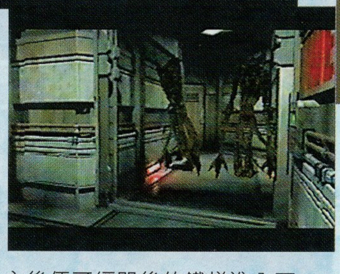
製藥工場



到達製藥工場後，Claire將Sherry抱到管理室內，然後便可取下這房間的大堆道具（當然不要忘記整理道具或SAVE）及離開。經左方的門進入一條設有斷路系統的通道，先到右方（紅色）的通道進入那裡唯一可進入的職員宿舍。這裡可找到「臨時用戶登記方法」及「研究設施保安手冊」兩份FILES，調查那開動了的電腦是可選擇是否使用對B.O.W.（Bio Organic Weapon，意即生物兵器，遊戲部份怪物正是B.O.W.）氣體，但這氣體反會令某些敵人強化（如植物型B.O.W. Ivy會懂得使用毒攻擊），故此最好不要使用。牆角有一些觸手，可用榴彈發射器的火炎彈把牠們燒至縮回去，之後便可用這通道進入那門被反鎖了的房間。這房間有兩隻強化了的獵食者「獵食者改」，殺掉他們後便可到鐵櫃取兩份榴彈。完成這邊工作後便可到另左邊（藍色）通道盡頭的低溫工作室，當取下架上的灰士盒後再在對面的機器使用灰士盒，便可得到主灰士。回到剛才的通道中央的斷路系統使用主灰士，便可令大部份地區的電力回復。



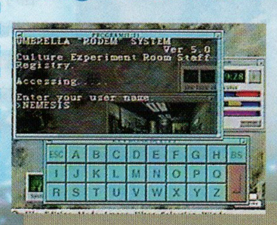




回到紅色通道，今次終於可以開啟電閘，但首先出現的是植物型B.O.W. Ivy，最好用火炎彈對付牠們。之後便可經門後的鐵梯進入下層的通道，這裡有數隻獵食者改，解決牠們後會來到一條有道具箱及打字機可用的閉路電視房間。調查這裡一部開動了的電腦便可得到「研究所之地圖」。在接下來的通道轉左便會先來到存放武器的房間，有藍色燈的武器箱可用「武器箱之鍵」打開並可取得裡面的兩份榴彈。繼續前進會來到現已充滿喪屍的William博士研究室，取下房間盡頭桌面的「Lab Card Key」便可離開。並在門外再遇上Anette，不過今次亦是她最後一次出場，因她會被G殺掉。當各位走去找她時，她把FILE「G疫苗DEVIL產生法」交給Claire後便斷了氣，同時Claire從廣播聽到一個十分麻煩的消息—工場的自爆裝置啟動了！

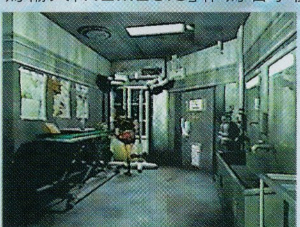


對G用疫苗DEVIL



之後Claire便可進入通道左面的房間，擊殺巨型飛蛾及鍵盤上

的幼蟲後便可使用電腦，並依照「臨時用戶登記法」所寫輸入「NEMESIS」作為名字便可完成登記程序。之後是回到上層藍色的通道，首先開啟電閘，然後在門前的機器確認指紋，便可令關有機會進入這培養實驗室。接著是進入旁邊的實驗室，首先取下桌上的「疫苗匣帶」及EX-FILE「Umbrella Memo」，然後開啟牆上的電掣。下一步是將匣帶裝上活性處理機VAM上，然後走到牆邊開掣，便可回到VAM取得「疫苗種」，之後在手術桌上取「MO碟」便可離開。接著是回到William研究室，到角落的疫苗製造機使用疫苗種便可製成對G-virus用疫苗「DEVIL」。







最後之戰

完成這工作後便可回到這一層第一條通道，在裝置上使用MO碟便可開啟一條新的通道。進入盡頭的房間後，各位要立刻走到前方開動升降機(因五分鐘後爆炸，即是GAME OVER)，而G就在這時候出現，將他攻擊至一定程度後，他便會變成第四形態「G-4」。他除了反應敏捷外，其咬擊的攻擊力非常大，體力不足時有可能一擊致命。對付的方法只有隨機應變，而有效的武器是榴彈發射器的榴彈(Claire)或強化後的麥林(Leon)。擊敗他後，便可乘升降機到下層趕往月台，之後的便是表關的Ending。



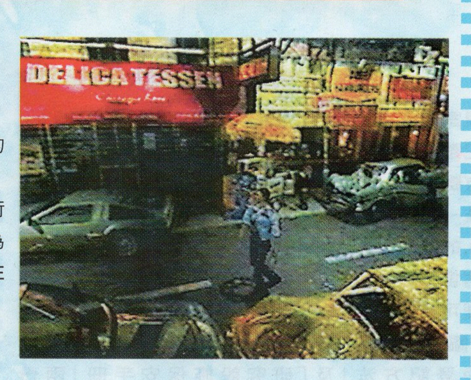




裏關攻略

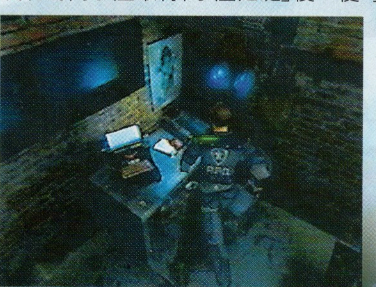
另一名生存者

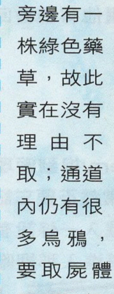
先此聲明，大部份表關出現的FILE也會在關出現，故此不會再說；而所有和表關一樣的機關也是用相同的方法處理，同樣不會詳寫；人物的關係亦是一樣。至於在　關開始時的街道同樣有大量喪屍，處理方法同樣以逃走為主，不過要留意這街道途中可找到EX FILE「Mercenary's log」。



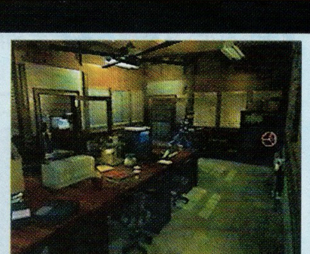
直昇機失事

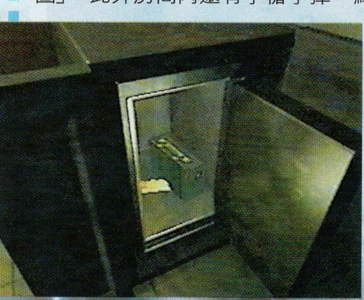
進入盡頭的門後，已可算進入了警署後門範圍，在沒有的門小屋取得「小屋之鍵」後，便可開啟對面房間的門。這房間除了有色帶及子彈外，更有一部打字機。離開這房間後會來到警署2樓平台下的通道，擺脫所有喪屍後便可經樓梯來到2樓平台。這時各位會看到直昇機為何會在這裡撞毀，之後便可進入警署2樓。





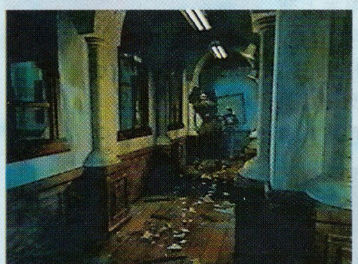
在門旁邊有一株綠色藥草，故此實在沒有理由不取；通道內仍有很多烏鴉，若要取屍體上子彈便要快。之後便可經途中的門及通道進入1樓的右方辦公室，這裡可找到「活門手掣」，而小房間內的小夾萬的密碼和表關是一樣的，開了它便可取下裡面的散彈鎗子彈及「警察署之地圖」。此外房間內還有手槍子彈、綠色藥草及色帶等有用的道具。





強敵 Tyrant

取了活門手掣後當然是回到平台用它來救火吧，救完火回去警署時有一部直昇機把一個桶型物體射進警署，桶型物體內的正是UMBRELLA的B.O.W. Tyrant。回到警署後，後門便會被封，以後也不可回到平台。而通道內的烏鴉雖然全部失蹤，但剛才Tyrant卻向各位走近！他的體力很高，手鎗是不可能對付他的，故此只有先「硬食」他一拳，之後他便會舉起雙手慢慢準備第二擊，各位可以趁機逃之夭夭……

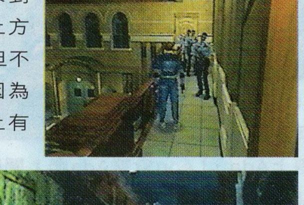


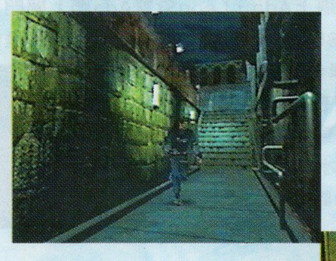
既然救熄了火，各位當然可以進入裡面的擺放証物房間(未被撞毀的房間)。雖然未有紅寶石，但各位仍可在通道盡頭取下Blue Card Key，不過要留意一隻獵食者會在各位離開時從天而降，逃走是最好的方法。接著來到的是一間設有打字機及道具箱的房間，打字機旁可取得手鎗子彈；梳化上則有一條「小鎖匙」，由於Leon沒有開鎖工具，故此便要使用這些用完即棄的小鎖匙開代替。



離開此房間後會來到大堂的2樓，經過中上方時依然要放下梯子，但不要那麼快下去1樓，因為大堂2樓盡頭的木板上有一枚「獨角獸之硬幣」，取了它才去1樓。在警備櫃檯的桌子上可找到散彈鎗，接著是開動電腦，利用Blue Card Key解除房間的電子鎖。之後當然是走到女石像面前使用獨角獸硬幣，便可得到「葵扇鎖匙」。而如果各位回到警署正門前的地下隧道(下路)，可在地上找到EX FILE「Brad's Note」。







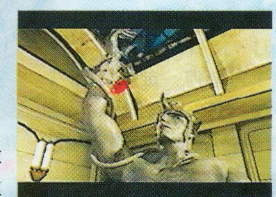
下一步是到左邊的房間，今次這裡會有三匹喪屍，擊敗他們便可走到鐵桌子附近。各位可選擇是否使用小鎖匙打開抽屜，裡面的是一份散彈鎗子彈。之後便可去資料室外的通道，屍體仍然有子彈，而資料室內可找到的道具只有色帶及急救噴劑。接著當然是到會議室外的通道，殺掉衝破圍版的喪屍警察便可進入會議室；工作當然是在火爐使用打火機，便可取得第一枚紅寶石。進入黑房房間外時同樣要取綠色藥草，黑房裡面依然有打字機及道具箱。

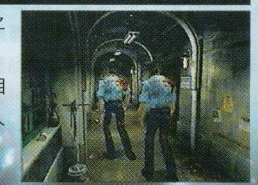


重遇 Claire

經樓梯到達2樓後，首先要做的當然要是推石像以取得另一枚紅寶石。進入S.T.A.R.S.辦公室之前要留意通道上有數匹喪屍警察，S.T.A.R.S.辦公室最有用的道具相信是鐵櫃裡的麥林。離開房間進入



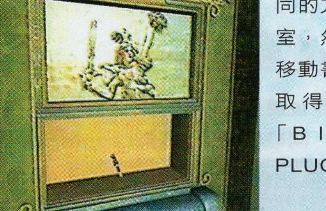




圖書館外的通道時，Leon會遇上Sherry(當然Leon是不認識她的)，她最後爬進通道盡頭的門的缺口逃走了，然後便可取她遺下的「鑽石鎖匙」。回到通道中央時，Leon會遇上Claire，他們的對話和表關時一樣。而圖書館的門旁邊的桌子抽屜內有手鎗強化部件(要用小鎖匙)，把它和手鎗組合便會成為強化後的手鎗。

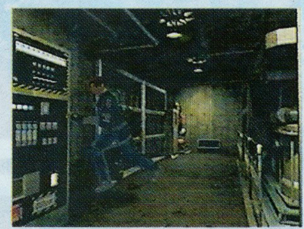
之後不要立即去圖書館，而是回到1樓使用「鑽石鎖匙」的証物房，經証物房去到左方辦公室，這裡的小房間內有一條「紅心鎖匙」，外面梳化上有另一條小鎖匙。接著是直接從這房間回到大堂，並進入右下方的門，今次這裡的喪屍是以包圍的方法出現，解決他們後便可到另一條通道。最初到達的房間同樣是要用鑽石鎖匙打開，裡面的架上有一支「ROOK PLUG」，桌上則有急救噴劑，但最好不取，而裡面的房間則有子彈及一隻獵食者。之後則是回到圖書館，以相同的方法進入密室，然後適當地移動書架，便可取得暗格內的「BISHOP PLUG」。



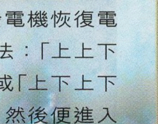


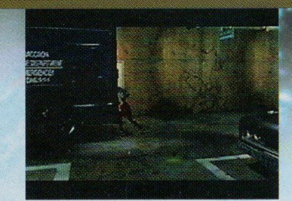
Ada & Ben

完成這些工作後便可經右方辦公室的通道進入B1，首先進入左方的電錶房，以後備發電機恢復電力(方法：「上上下下上」或「上下上上上」)。然後便進入

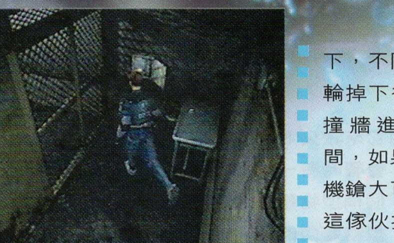


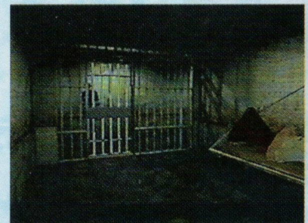


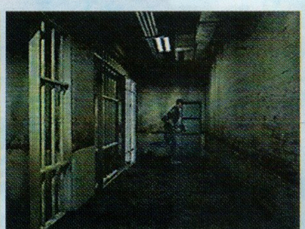




通道盡頭的停車場，當前移至一定程度後，一個名叫Ada Wong的女性便會出場，她說自己來找一個名叫Ben的記者。之後各位便要和Ada一起推開警車以進入拘留所的通道，盡頭的桌子上有一卷只會在 關出現的「菲林C」，取了後便可進入牢房的通道。盡頭的牢房便是Ben的所在地，不過Ada不能得到她想知的情報，唯一可得到的情報是外面肆虐的不只喪屍(暗示G的存在)。而他亦不肯離開牢房，於是他便教二人如何去下水道。之後便可取下牢房旁的木架上的「下水道開蓋器」。然後進入拘留所通道途中的養警犬的房間，如果要取下這裡的紅色藥草便要先殺掉籠內的喪屍犬；接著是到下水道入口使用開蓋器打開入口，下面的通道有兩隻大蜘蛛，第一隻不難避開，第二隻則要殺。









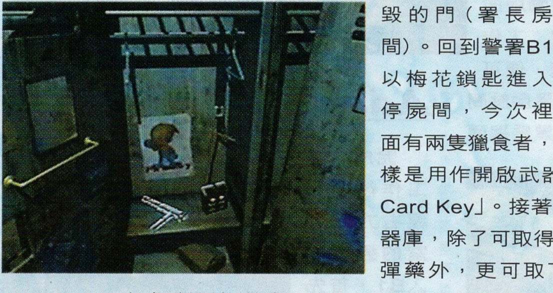
Ada之冒險

之後便可來到下水道處理場的另一邊，這邊有一個設有打字機及道具箱的房間，在另一間房間內的門鎖使用「BISHOP PLUG」及「ROOK PLUG」便可離開這房間。此時會再遇上Ada，Leon會幫Ada爬上閘門上的通道，Ada著地後會遇上Sherry，她會取了Sherry遺下的垂飾。之後便可開始調查(改為操作Ada)，以Ada手上的裝備，殺盡所有喪屍不是問題。而右方的升降台下的通道有一份散彈鎗子彈，左方的房間同樣是先到下層推箱，然後按水掣便可到對面取「梅花鎖匙」，當然不要忘記取「下水道處理場之地圖」。



Tyrant再現

完成工作後便可回去把道具交給Leon，之後便會回復操作Leon，同時Claire會通知Leon她已炸開被直昇機撞毀的門(署長房間)。回到警署B1以梅花鎖匙進入停屍間，今次裡面有兩隻獵食者，鐵櫃內的同樣是用作開啟武器庫的「Red Card Key」。接著便可進入武器庫，除了可取得一定數量的彈藥外，更可取下鐵櫃內的side pack及半自動機鎗(若表關未取)，前者的作用是把道具欄增至十格，後者是武器之一。







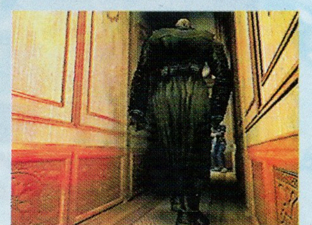


之後便可經樓梯回到1樓，旁邊的房間可取得散彈鎗及麥林的彈藥。下一步當然是到認人房外的通道盡頭的拍照房間，工作依然是先點著火爐再依那次序點燈令「金之齒輪」掉下，不同的是齒輪掉下後Tyrant撞牆進入這房間，如果手上有機鎗大可用它把這傢伙打倒(機鎗的最大用途)，他倒下後若調查他便可得到彈藥(每次也會)，要留意離開這房間時Tyrant會再度出現。



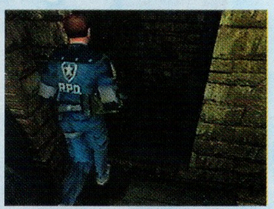


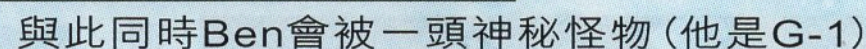
接著便可回到2樓那擺証物的房間，在兩個女性胸像使用紅寶石便可在中央的石像取得「King Plug」。之後便可去對面的署長房間，這裡並沒有甚麼道具；而在署長放收藏品的房間內，各位可在寶箱中找到「手搖掣」。之後當然要趕去圖書館上的時鐘零件房，但要留意離開這房間時Tyrant又會再度出現。

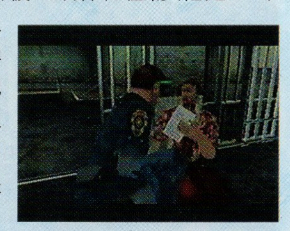


Ben之死

到達時鐘零件房後，同樣先在牆壁的機關使用手搖掣令木梯降下，然後是在上層的時鐘零件位置使用金之齒輪並按紅掣，便可在暗格取得最後的插頭「KNIGHT PLUG」。接著是經暗格的秘道回到B1的拘留所，與此同時Ben會被一頭神秘怪物(他是G-1)打至重傷，之後便可趕到牢房看Ben，他把FILE「給署長之信(影印本)」交給Leon後便死去了。

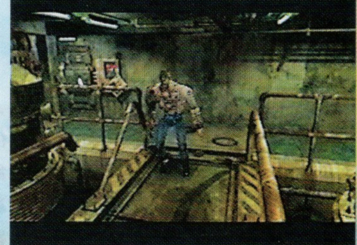


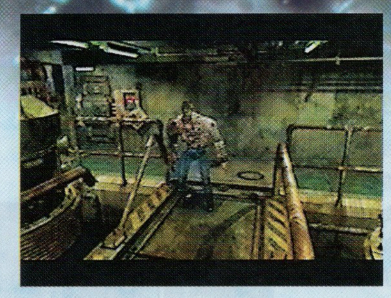




G-1

接著便是帶著最後的兩支插頭返回下水道處理場後方的房間(沒有打字機及道具箱)，今

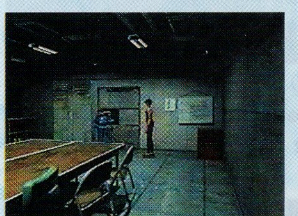




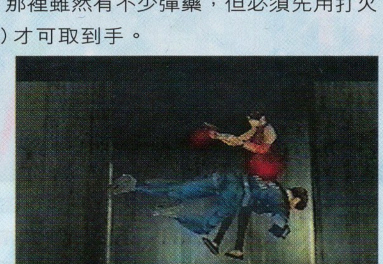
次這裡來了一個右手構造奇特的人，他取了鐵棒後身體便會起變化……他就是　關的首名Boss「G-1」，他的鐵棒攻擊可令對手暫時不能移動，若不能及時起身便會被他再次擊中，而且他更有一擊令對手致命的會心一擊，故此對付是先拉遠距離，然後以最有效的武器不斷攻擊(Leon：麥林；Claire：榴彈發射器)，別讓他有機會埋身。



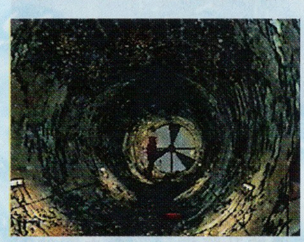
擊敗G-1後，各位便可到門鎖處使用最後兩支插頭開啟門鎖，在這通道內，Ada又再次出現，經Leon的一輪說教後，Ada終於肯和Leon一同行動。首先來到的是UMBRELLA設在這裡的控制室，這裡設有道具箱及打字機，若果把圖中的鐵櫃推開，會找到一條往下層的梯子，那裡雖然有不少彈藥，但必須先用打火機點著牆上的油燈(共兩盞)才可取到手。

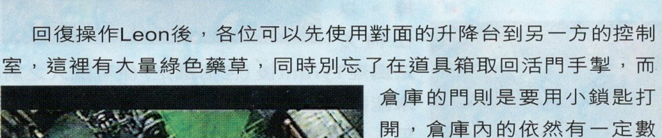


Anette Birikin



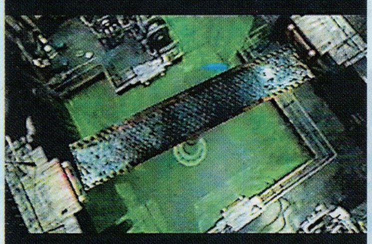
使用升降台來到下層後，二人會遇上一名穿白袍的女性(Anette)，Leon為了保護Ada而中了鎗暈倒。於是各位便要再次操作Ada，由於Ada的目的是找Anette，故此各位不能取道具及去其他找不到Anette的地方。要留意的是在風扇的通道時一定要盡快走到另一邊，否則很容易被大蟑螂們「一招了」(滿體力也會)。找到Anette後，Ada終於知道男友John已死，而Anette最後被Ada「不小心」推下垃圾池，垂飾內的G-virus最後落在Ada手上。然後便沿著對面的梯子來到垃圾池……





回復操作Leon後，各位可以先使用對面的升降台到另一方的控制室，這裡有大量綠色藥草，同時別忘了在道具箱取回活門手掣，而倉庫的門則是要用小鎖匙打開，倉庫內的依然有一定數量的彈藥。之後便可沿Ada所走的路希望追回她，但由於風扇開動了，故此各位依然要和表關時一樣經兩條有數隻大蜘蛛的通道來到垃圾池，不過若在第一條通道中調查在左方的兩具特種部隊成員的屍體，便會得到狼之硬幣及EX FILE「Operation Instructions」。到達垃圾池入口當然要緊記活門手掣令橋降下，過橋後則要將橋升回上層，之後便可去垃圾池找Ada。由於鱷魚早已被殺，故此絕對不難做到。







Ada替Leon包紮傷口後二人便會再次一同行動，經梯子回到上層後，這時同樣可在左方的控制台的屍體上找到一枚「鷲之硬幣」，然後是用活門手掣關掉風扇及使用風扇的通道回到第一條通道。最後是到第二條通道盡頭的裝置使用兩枚硬幣，便可用瀑布後的通道進入纜車月台；調查月台右邊的控制台，便可令纜車回來，並可乘纜車離開下水道。

G-2之爪

乘車時，一隻巨爪突然刺穿了纜車的頂部襲擊二人，於是各位便要立即應戰。由於牠每次刺下來前會有少計碎石掉下，故此可以預測牠的攻擊位置及早回避，然後在安全的位置反擊。很快便可把牠擊退，二人便會到達操車場的範圍。



下車後，雖然這裡同樣可取得「武器箱之鍵」，但Leon必須先發射信號彈才可找到。接著是進入操車場的通道，由於Ada也會開鎗攻擊喪屍，故此可節省不少彈藥，而第一條通道左方的屍體附近可找到散彈鎗的強化部件。



經第二條通道左方的梯子來到控制室，這裡依舊有很多道具，由於Ada提到這裡可能隱藏著甚麼，於是各位便先出外調查。首先可在牆上取得「操車場之地圖」，利用升降版進入機械室，在控制器上可找到「工場之鍵」，左面架上則有EX FILE「Want ad」。當開動閉路電視時會發現Tyrant正向這邊走過來，戰鬥還是逃走是各位的自由。



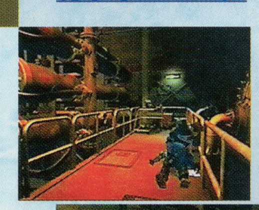
G-3

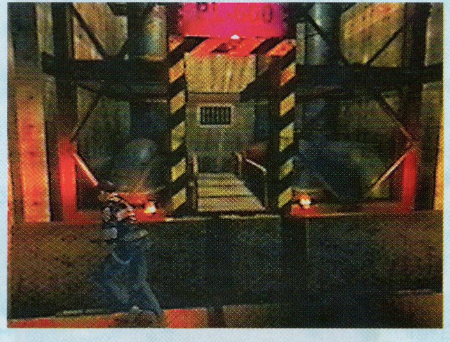


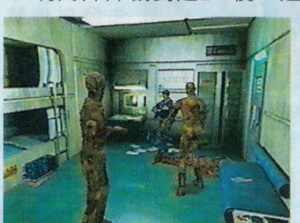
回到控制室在控制器使用工場之鍵後，工程車便會回到他們所在的一層，而車外開關早已插著鎖匙，只要按掣便可開動。

不過在下降時，車身不斷被怪物撞擊，Ada更被他擊中受了重傷，取了車廂內的麥林子彈後便可離開車廂對付車外的G第三型態「G-3」。對付方法很簡單，只要在他跳上車廂時站在原地不動，到他設定跳下位置便馬上離開該處，那麼他著地時當然是毫無防備，只要他不能埋身便沒有問題（因他也懂會心一擊），最有效的武器是麥林（Leon）或榴彈發射器的火炎彈。

製藥工場







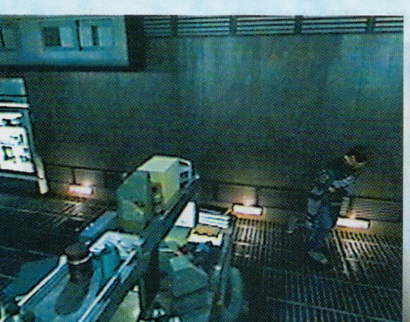
擊退G-3後，各位便可回到車廂，由於車因為過熱而停下來，於是各位便可在這裡的通風口進入製藥工場B1的範圍，不過到達後工程車卻降到工場底層。由於升降機暫時不能使用，故此先進入動力室的範圍。這一層只有道具箱而沒有打字機，只要將黑色箱推進升降台，當到達B2時再經一定的移動順序把箱推至圖中的位置便可製造一條通往動力室的通道。這一層右下方的屍體身上有一份　關獨有的FILE「有關氣體之報告書」，另外更可取得散彈鎗子彈，並且設有打字機。經這裡的升降台來到B3，這裡有兩隻獵食者改，擊敗牠們便可到房間盡頭開動升降機的電源。



利用升降機到達B4後，通道上有很多沒有表皮的喪屍，但和普通的喪屍分別不大。進入左方的門便可經紅色通道進入職員宿舍，鐵櫃中有火炎放射器，可用作燒Ivy；椅子旁邊放有「Lab Card Key」，電腦同樣用作散佈對B.O.W.氣體之用，故此無需理會。經房間角落的通道爬進旁邊的房間，殺掉兩隻獵食者改便可安心取鐵櫃內兩份散彈鎗子彈。

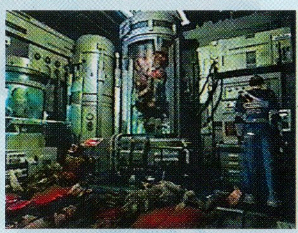
完成這邊的工作後，便可到藍色通道的低溫實驗室，取下灰士盒後再到對面的機器使用便可得到「主灰士」。而通道內另一房間內有麥林彈，但有兩株Ivy。之後便可回到通道中央，在斷路系統使用主灰士令電源回復。

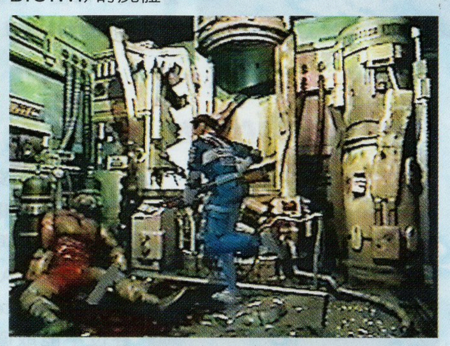
接著便可回到紅色通道，開啟裡面的電閘並幹掉裡面的Ivy後便可經裡面的鐵梯進入B5。第一條通道同樣有數隻獵食者改，第二條通道同樣可在電腦中取得「研究所之地圖」。然後便可到William研究室外的存放武器的房間，在亮了藍色燈的武器箱使用武器箱之鍵便可得到麥林之強化部件，而William研究室裡則有「動力室之鍵」及EX FILE「Mother Virus Report」。最後當然不可忘掉在右方有飛蛾的房間登記名字及指紋。（名字：NEMESIS）



培養實驗室

完成以上工作便可到藍色通道電閘後的培養實驗室，由於表關已確認了第一人的指紋，故此只要確認了第二人的指紋便可進入這房間。這裡有三隻獵食者改，房間盡頭則有半自動機鎗子彈（若未取機鎗則會是機鎗），和原版最不同之處除了有EX FILE「Progress Report」外，更有一具獵殺者（HUNTER，BIO系列的具代表性的B.O.W.）的屍體。



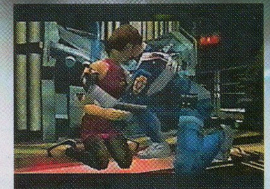


死別

之後利用工場的升降機回到動力室的範圍，Anette會突然出現，她說Ada其實是某組織派來的間諜，「幸好」Tyrant的出現令Anette逃掉。以任何方法處理Tyrant後（包括逃走）便可進入之前未能進入的動力室，在這裡Tyrant再次出現，危急關頭Ada出現攻擊Tyrant，但Tyrant卻在她上子彈時將她捉住，而Ada亦趁機對準Tyrant的頭部開鎗，Tyrant在劇痛之下將Ada拋到旁邊的動力爐，而他則掉進大熔爐。重傷的Ada向Leon表白後，她似乎







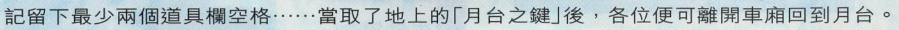
已支持不住死了。不過Leon並沒有時間悲傷，因為失控的動力爐竟開動了自爆裝置，於是各位取下Ada身旁的「Master Key」後便要離開這房間，但Leon並不知道Tyrant仍未死去……

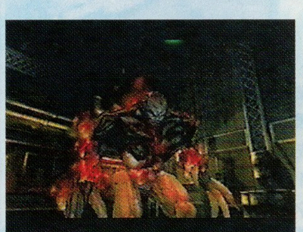
離開動力室後，Claire會叫Leon幫她帶走Sherry，只要依照地圖所示進入B4右方的房間便可找到Sherry。然後他會抱Sherry進入升降機，只要以Master Key開動逃生系統，便會到達列車月台。



Super Tyrant

當可以操作後，各位要先到後方車廂，這裡有打字機和道具箱。各位整理道具時除了要帶多點回復道具及強力武器外，更切記留下最少兩個道具欄空格……當取了地上的「月台之鍵」後，各位便可離開車廂回到月台。





在使用這鎖匙進入後方的貨物起卸區後，距離爆炸的時間只剩下5分鐘，故此要以最快的速度經過天橋。在那裡的大型插頭庫取下「S PLUG」及「N PLUG」後便可開門進入另一邊的平台，在平台盡頭裝上這兩個插頭後，電力並沒有恢復，因為Tyrant又再出現了。他更變成了強化兼失控型態─Super Tyrant！他除了速度大幅提高外，手上的任何武器也只可減他的體力，並不能把他消滅。當Tyrant出現後約一分鐘或他的體力被扣盡時，一個神秘女性(她是Ada)會將火箭發射器拋到地上，各位要先引開Tyrant然後取下火箭發射器向他攻擊才可把他消滅。不過機會只有兩次，射失的話便RESET吧(等死以外唯一選擇)。消滅Tyrant後，各位要回到月台打開軌道前的閘門，才可回到車廂內的駕駛室開車。

真•最後之戰

大家以為一切已完結時，後方車廂發生了一點異常，於是各位便要到那裡一看。同時列車的自爆裝置亦啟動，各位只有不足兩分鐘時間。到達後方車廂後，終於發現了入侵者─G第五型態「G-5」！幸好他已是強弩之末，只需以所有強力武器向他狂轟便可輕易把牠打敗。之後回去前方車廂便可看真正的爆機畫面了。



隱藏要素出現條件

三大隱藏武器

半自動機鎗

當完成NORMAL MODE　關時從未使用急救噴劑＋遊戲等級A或以上

格靈式機關鎗

當完成NORMAL MODE　關時從未使用色帶＋遊戲等級A或以上

火箭發射器

當完成NORMAL MODE表關或　關時遊戲等級A或以上＋2：30小時以內完成

遊戲等級計算方法

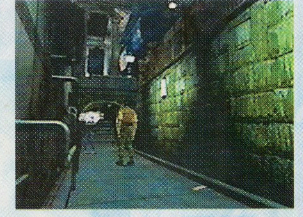
時間(愈快愈高分)	MAX 100
色帶之無使用率	MAX 100
急救噴劑之無使用率	MAX 100

以上三項之分數總和會決定玩者之遊戲等級

★曾使隱藏武器會減少50分

SPECIAL KEY的取得方法

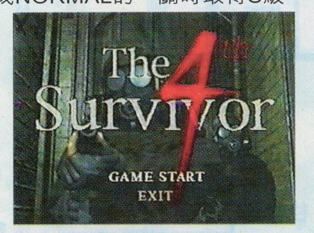
當以不取得任何武器或彈藥的狀態到達警署後，警署正門前的地下隧道內便會出現變成了喪屍的S.T.A.R.S.隊員Brad，擊倒他後可獲得一枚SPECIAL KEY。，可用來開啟位於警署1樓左上方設有黑房房間內之鐵櫃。裡面同樣放著有別於平常的衣服，數量同樣是Leon有兩套而Claire則有一套和一支連射速度較手鎗快的左輪手鎗。和原版最不同的地方是N64版三套衣服也是新的。



超難玩之迷你遊戲出現條件

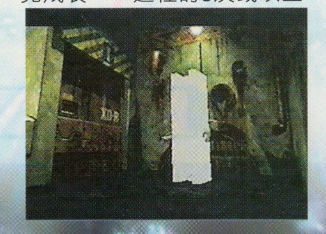
「第四之生存者」

完成NORMAL的　關時取得S級。



「豆腐之生存者」

在已取得「第四之生存者」的SAVE記錄狀態下，完成表一　過程的3次或以上。



原創要素介紹

RANDOMIZER

一個要在完成　關一次才會在NEW GAME中出現的模式，這模式的特點是會像《BIO HAZARD 3》一樣道具及敵人的位置是不定的，除了令遊戲不至於那麼死板外，更可令難度增加

VIOLENCE

《BIO HAZARD》系列一向都是非常暴力的遊戲，故此N64版追加了這個暴力調節器，HIGH、MEDIUM和LOW的暴力程度各有不同。除此之外，遊戲的血的顏色也可自由調教，相信家長們應該無話可說了。

EX FILE

所謂EX FILE其實是一種只會在N64版出現的FILE，裡面的內容並不是解謎方法，而是交代《2》和《3》之間的故事內容及人物關係。例如「Robert's Note」正是鎗店老闆Robert寫給S.T.A.R.S.的Barry的信，「Brad's Note」則是寫他不斷被黑衣怪物(即《BIO 3》的追跡者)襲擊。順帶一提，EX FILE共有十六份，但可惜到現時為止只找到十四份……

TEXT：Zombie Killer福田

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

血腥殺戮攻略第一章



製造商：CAPCOM
售價：382港元　發售日：2000年1月27日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
STG／1人／MEM／對應GUNCON／對應ANALOG CONTROLLER

基本操作

GUNCON MODE

移動／鎗口指着電視外面時

扳機	角色移動	前進	按1次，按着則繼續
		後退	快速按2次，按着則繼續
		前跑	前進中再按1次，按着則繼續
A		左回轉	按住時便左回轉
B		右回轉	按住時便右回轉

攻擊／鎗口指着電視時

扳機	射擊	對着鎗口所指位置發射；子彈用盡時需等待RELOAD才能繼續射擊
A	角色移動	按住時便左回轉
B	角色移動	按住時便右回轉

註：只要快速連按A或B 2次，玩者視點就會馬上自動瞄準最接近的敵人、道具或門口，其優先順序為「敵人→道具→門口」。

其他操作

狀態畫面	按住扳機來同按A、B
設定畫面	同按A、B
選擇目錄	A或B
決定	扳機
離開畫面	同按A、B

CONTROLLER MODE

十字掣	準星移動	↑＝上移動，↓＝下移動，←＝左移動，→＝右移動
	角色移動	↑＝前進，↓＝後退，←＝左回轉，→＝右回轉
	游標移動	移動各個副畫面內的游標
□．○	射擊．決定	以所裝備的武器來進行攻擊
╳	取消．前跑	按住╳來按↑就會變成前跑
L1	快速搜尋	快速移動視點，以「敵人→道具→門口」的優先順序來瞄準
R1	設定體勢	按住時攻擊，放開時移動
SELECT	切換到設定畫面	
START	切換到狀態畫面	

精簡快速攻略

小巷內側前半

當遊戲進行不久便進入首場戰鬥，只要閣下的光線鎗調教得宜，相信要向喪屍連環攻擊致之死地也不會是難事。戰勝後可得第一件KET ITEM「生銹鎖匙」(さびたカギ)，利用它可開啟教堂、餐廳或戲院的其中一個入口，需要注意是當選擇好地方來進入後，就無法返回小巷重新選擇了。



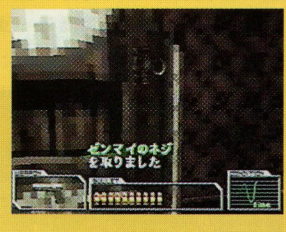


登場敵人種類

喪屍

登場道具

生銹鎖匙



教會

進入教堂後，解決過眼前的敵人應先前往右邊房間，以取得重要寶物發條轉動器(ゼンマイのネジ)和禮拜堂鎖匙(礼拝堂のカギ)；戰鬥方面只需留意別被躲在自己背後的喪屍偷襲。取得鎖匙後，玩者便要返回禮堂打開左側的門往另一邊去，這時左方有一房間，裏面藏有教會經理日記(教会のマネージャーの日記)和綠色藥草。在盡頭大門對側有一大鐘，走過去調查便會自動以發條轉動器來啟動大鐘，令旁邊的地下密室出現。



在地下室內玩者會遇到蜘蛛的襲擊，需要盡快向它攻擊否則後果不堪設想，而在房間內的桌子可取得離開這裏的必需品教會後門鎖匙(教会裏口のカギ)。



登場敵人種類

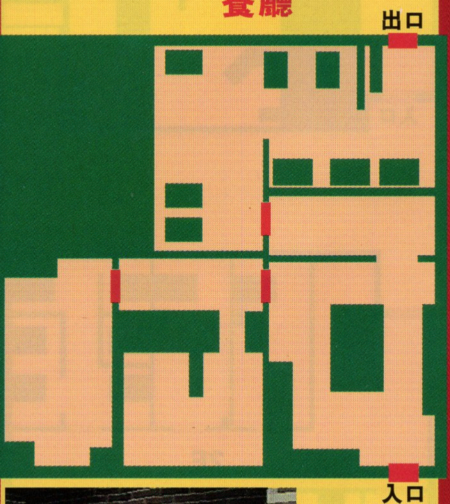
喪屍
大蜘蛛

登場道具

綠色藥草
發條轉動器
禮拜堂鎖匙
教會後門鎖匙
教會經理日記

餐廳

整體上是較容易的版面。一踏足餐廳大門，玩者便要面對數隻喪屍的威脅，另外可在這裏取得餐廳東主日記（レストラン支配人の日記）。由於右邊的門被鎖上，因此要先進入左邊那扇門，除了能夠在洋酒庫找到綠色藥草外，還要到相連的冷藏庫拿取東主鎖匙（支配人のカギ），這樣才能打開剛才被鎖上之門。在餐廳大堂有喪屍不斷敲打着落地玻璃，玩者可用手鎗預先射碎它，而將喪屍收拾過後便可離開這裏。





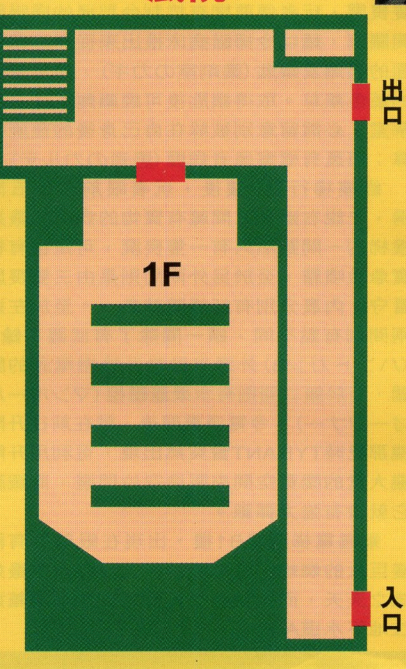
登場敵人種類
喪屍

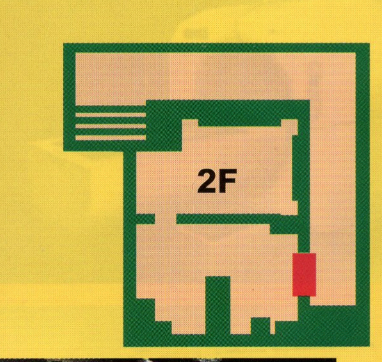
登場道具
綠色藥草
東主鎖匙
餐廳東主日記

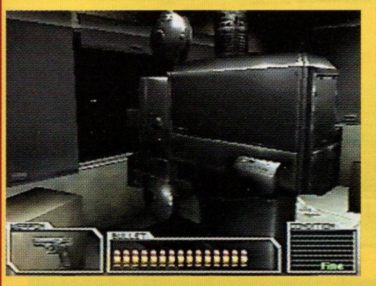
戲院

戲院相比起其他地方，它設定了要多一點解謎要素。在進入後先對付眼前的喪屍，接着便要取得櫃檯附近的綠色藥草，但由於目前是無法直接從出口離開的，唯有走上二樓看看。在放映室可取得RACCOON CITY崩壞後報告（ラクーンシティ崩壞後レポート），兼且有一台放映機放置着，不過卻無法將之啟動，後來發現只要把隔壁倉庫內的35mm菲林（35mmフィルム）帶過來安裝到放映機上，便能令它播放影片來。

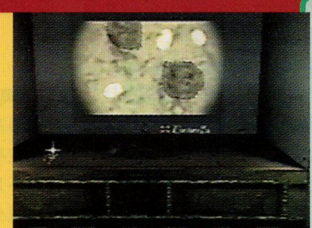
當離開放映室時，2樓走廊會有異様事情出現，原來有幾隻烏鴉從外面飛了入來（註：隨機發生事件），以現時的力量最好還是溜之大吉，但閣下若然強行要射殺牠們就需要很好的眼界了。接着返回1樓的劇場，進去時會發現布幕有東西在不停地閃耀，走近看看便知這是戲院入口鎖匙（映画館入口のカギ），最後可利用它打開出口離開。











登場敵人種類
喪屍
烏鴉

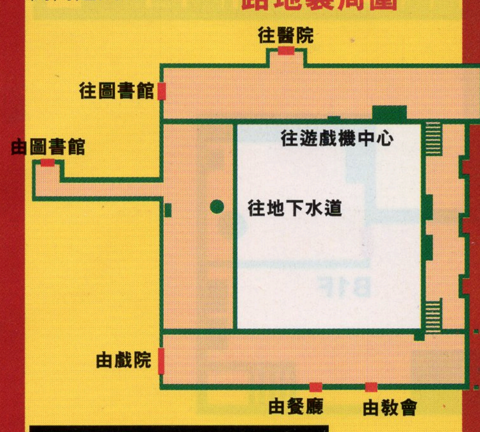
登場道具
綠色藥草
戲院入口鎖匙
35mm菲林
RACCOON CITY
崩壞後報告

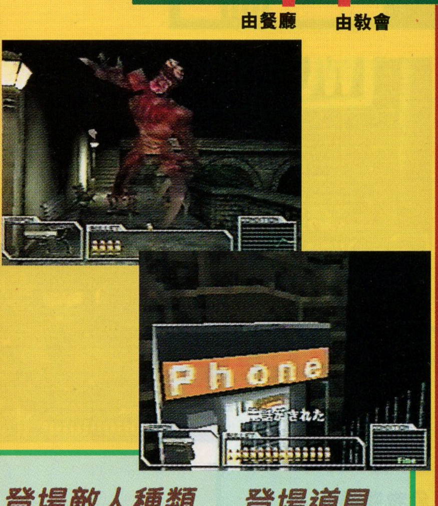
小巷內側後半

剛進入小巷內側後半時，玩者就會被兩隻喪屍狗包圍，最好是趁牠們飛撲之際作空中截擊，因為命中率及攻擊力會比較高。解決牠們後可接聽前方響過不停的電話，可是對方卻馬上掛線，不知為何。當行落去連接對岸的石橋，會遇到兩隻實力較喪屍為高的獵食者，在這裏最重要的是取得放在左側木椅上的損壞鎖匙（壊れかけのカギ），因為沒有它就無法繼續玩下去；另外盡頭還有綠色藥草一株。

跑到對岸後，玩者會從另一台公共電話處聽到自己叫「雲遜」的奇怪電話，但卻不知道是誰人打來的，另外現在可自由選擇前往遊戲機中心、圖書館或醫院，利用損壞鎖匙來開門進入。

路地裏周圍





登場敵人種類
喪屍狗
獵食者

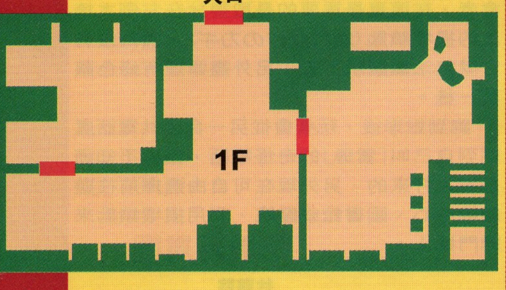
登場道具
綠色藥草
損壞鎖匙

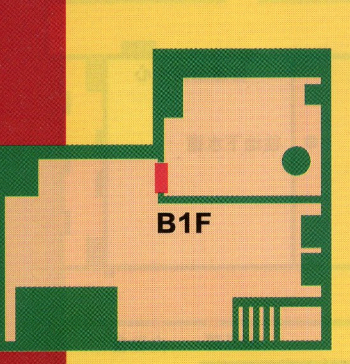
遊戲機中心

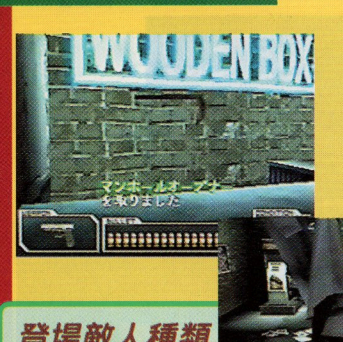
在遊戲機中心這個版面裏，玩者需要對付在系列中首度出場的敵人UT部隊，它們的體力雖然極低可是攻擊力卻沒有變弱，因此需要以快打慢免被圍剿。進入右側的房間會發生主角被狙擊的事件，此外亦可取得遊戲機中心鎖匙（ゲームセンターのカギ），藉此來開啟左邊那扇被鎖上的大門。

在酒吧內，玩者可先取得吧檯上的水渠蓋鐵棍（マンホールオープナー），用途是撬開水渠蓋往另一地方去，此外亦可在地下賭場和貨倉分別拿取急救噴霧（救急スプレー）與及手鎗C（ハンドガンC）。兩者尤其以手鎗C最為珍貴，原因是它的實用性比起原本使用的手鎗A為高，取過後便可從貨倉的水渠蓋離開此處。

遊戲機中心







登場敵人種類

UT部隊

登場道具

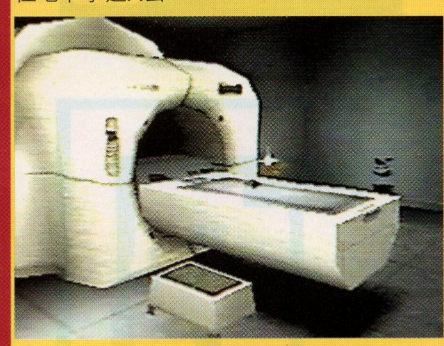
急救噴霧
遊戲機中心鎖匙
水渠蓋鐵棍
手鎗C

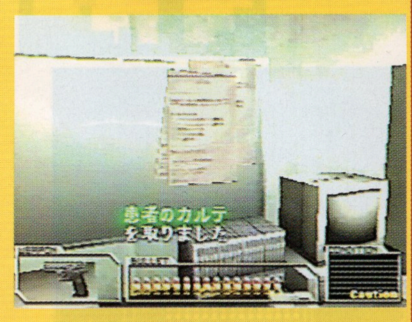
醫院

與遊戲機中心和圖書館比較，醫院可謂難度最高但卻擁有最多寶物的地方。剛進入時並沒有敵人阻撓，向前行亦只有一名喪屍根本不足為患，而由於左邊的藥劑室被鎖上了於是先往右邊的檢查室。解決過妨礙着的三隻喪屍，玩者便要調查控制台那邊的掃瞄器開關掣，藉以令掃瞄病床推出來從而取得裏面的藥劑室鎖匙（薬剤室のカギ），與及旁邊的藍色藥草。取得鎖匙後可經藥劑室進入診察室，必需留意別被躲在自己身後的喪屍暗算；這裏有檔案患者病歷（患者のカルテ）。

經樓梯行到2樓後，玩者眼前會有五間房，先說右邊那三間藏有寶物的病房。最近樓梯的一間雖然只有一隻喪屍，可是卻有秘寶急救噴霧，至於另外兩間則是由三隻喪屍看守，內裏分別有紅綠藥草各一。至於左邊兩間則有點不同，頭一間除了有武器手鎗B（ハンドガンB）外還有啟動升降機電源的開關，至於第二間則有水渠蓋鐵棍（マンホールオープナー）。令電源重開後，就在前往升降機那兒時TYRANT會突然出現，可利用升降機大堂的闊寬空間來製造空位閃避，而戰勝它就會有強力彈藥。

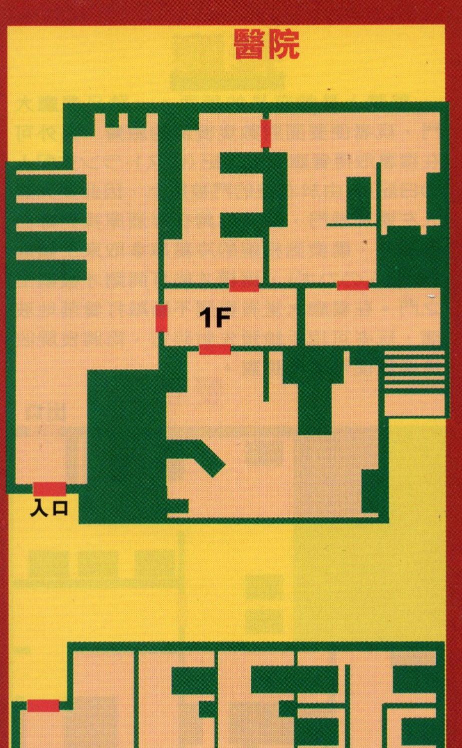
乘過電梯到達B1樓，出現在眼前的有兩隻巨大的蜘蛛，為免慘被毒化我勸大家最好逃之夭夭，而接着可從隔壁房間的水渠蓋通往地下水道A去。

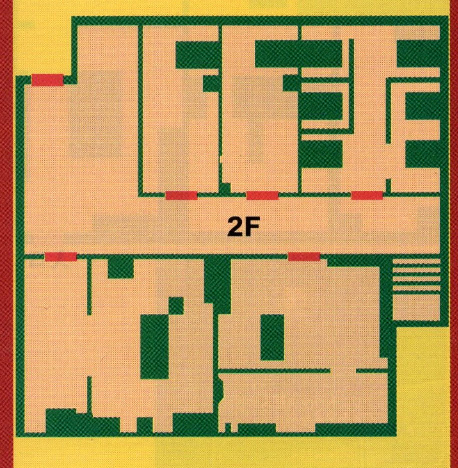


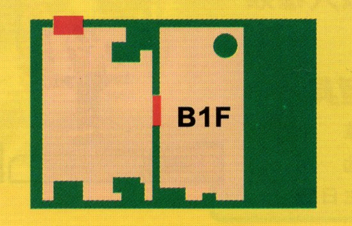




醫院







登場敵人種類

喪屍
大蜘蛛
TYRANT

登場道具

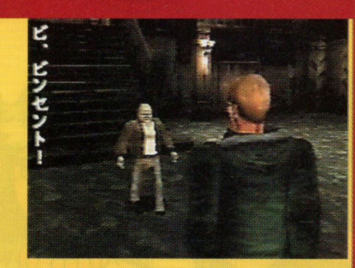
綠色藥草
紅色藥草
藍色藥草
急救噴霧
藥劑室鎖匙
水渠蓋鐵棍
患者病歷
手鎗B

圖書館

進入圖書館會先發生安迪和主角的事件，接着因右側的門被鎖上，於是跑上2樓去看看，可別忘記左面的綠色藥草。進入圖書室後，頓時發現門口已被人鎖起來，兼且一頭獵殺者正逐漸逼近，玩者必需以逐鎗攻擊的方法來對付這怪物，因為要將它打敗才能離開這裏。雖然如此，在右邊的書桌可得到武器手鎗D（ハンドガンD），彈數縱使不多但強力卻超越其他手鎗，喜歡火力強大的朋友不妨選用它。

由這時起玩者便可進入1樓的右邊門口，小心待在裏面的兩隻獵食者，要穩陣取勝可借助空間夠大的優點來走位躲避，同時亦能夠在此房拿到UMBRELLA極秘檔案（アンブレラ極秘ファイル）。再到下一間房取得水渠蓋鐵棍（マンホールオープナー）後，便可從出口離開返回小巷範圍，而這時攔截玩者的是喪屍狗或烏鴉，犬隻還好若是烏鴉的話就建議你快點逃走，因為浪費時間之餘亦會損耗體力。

從水渠蓋爬落地下水道A去時，眼前除了一個紅點之外便漆黑一片，按過後才知原來是個電燈掣。在光線充足的房內這時會發現有很多大蟑螂，正在沒有規律的四處爬行，留意要把它們殺清根本是浪費時間，所以最好還是快點往出口離開進入地下水道。







圖書館

2F

1F

入口

出口

登場敵人種類

喪屍
喪屍狗
烏鴉
獵食者
獵殺者
大蟑螂

登場道具

綠色藥草
水渠蓋鐵棍
UMBRELLA極秘檔案
手鎗D

地下水道

不論是從哪兒來，最終都會在這條地下水道匯合，玩者只要一直向前行就能到達門口。在房間內可取得寶貴的散彈鎗子彈（ショットガンの弾），此外還有管理人安迪日記（管理人アンディの日記），而當看過日記後便會發生洛特出場的事件。離開這房間後，在將近到達出口時會遇到一隻獵食者，有興趣者可和它單打獨鬥，否則最好盡快離開。



登場敵人

獵食者

登場道具

散彈鎗子彈
管理人安迪日記
監獄入口



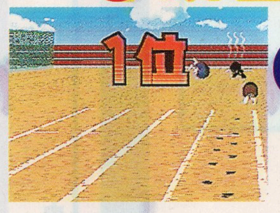
不論之前選擇由哪條通道行，最終都會到達PARADISE監獄，到底裏面會有甚麼東西等待着玩者呢？敵方的真正身份又是誰呢？重重神秘面紗將於下期繼續披露。若想對本作的內容及設定有更深入了解，或者清楚整個故事的來龍去脈，敬請觀看由我們負責製作的同日推出別冊攻略《BIIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本》。

撰文者：山寺良牙
Designed by：JOAN

ときめきメモリアル2

PS 製造商：KONAMI 發售日：1999年11月25日
價格：448港元／9800日圓(限定版) 容量：CD-ROM(5枚)
記憶：最少3 Block (2 Block for System／1 Block per Save Data／11 Block for Emotion Voice System Data／15 Block for PocketStation Mini Clock) SLG／MEM／對應Dual Shock／對應PocketStation

心跳回憶2——已不再是關照著的妹妹這般簡單



今次刊出的人物約會對白對應表，將會是「佐倉楓子」和「麻生華澄」；此外今次亦會刊登遊戲中三位隱藏人物的正確身份。



「表中效果註釋：◎→好印象(バッチリ～)、○→比較好印象(わりと～)、◇→一般(まあ～)、△→不太好印象(あまり～)、×→壞印象(惡い印象～)」

佐倉楓子

簡短分析——

曾經說過是棒球部的經理人，雖說性格是比較向前看的女孩，但事實上她亦有容羞的一面，若看過她的資料再計算一下的話，便會發覺她是比較胖的，所以在送體及約會時，應盡量避免涉及到她身材的事；此外有看過116期攻略的便知，她在第二年的9月上旬便會轉校，不過並不代表這樣二人之間的關係便台完結，因為不久後便會從某方面得知她的新電話號碼，今後只要一直致電給她的話，便能繼續發展二人的關係。

特別日記——

一）原本準備開始訓練，可是突然聽到學會室發出巨響，於是便走過去看看，發覺有位女孩座在地上，而到處凌亂不堪，其後得知她是我校棒球隊的經理人佐倉楓子，問過她沒多大礙後我便回去繼續訓練。「日期：2000年8月之前、狀態：無關係、條件：需加入棒球部並實行學會一定次數」

二）專程與她到海邊約會，可是換了衣服後，她竟然不願意將外衣除下，於是我便問她是否不想游泳(泳ぎたくないの？)，原來是實上她是怕別人看到她的身材不好所以不敢脱下，不過到最後經我説服後便與她一同游水。「日期：每年7月1日～8月31日、狀態：一般／友好」

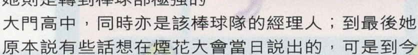
三）當天的煙花大會她主動的來找我一同去看，可是看過後準備離去時，她突然落下淚光，問她發生甚麼事時，她只説「明天就…」，之後又説今天過得十分快樂，不過為何為會流淚呢？其後她硬説沒有落淚及一句「再見！」後，她便離去了，究竟發生甚麼事呢？(結果請參考116期攻略)「日期：2000年8月26日、狀態：友好／喜歡」





四）大清早便被匠扯了我到外面，來到小樽運河時，他便借尿循不知去了何處，此時後面聽到一把熟悉的聲音在叫我的名字，回頭一看，竟是佐倉楓子。原來匠故意扯我來此是另有目的，而且他亦知道楓子的電話，與楓子的交談中得知她也是來修學旅行，而她則是轉到棒球部極強的大門高中，同時亦是該棒球隊的經理人；到最後她原本說有些話想在煙花大會當日說出的，可是到今次仍是說不出，結果仍是沒說出之下便離開回到她學校的隊伍中。「日期：2000年9月19日(修學旅行)、狀態：喜歡／很喜歡／附加修學旅行需選擇比海道」





五）當天未到場時，便發覺球場場面震憾，發生何事呢？一看之下竟是楓子連同大門高中棒球隊一同來到，原來她是故意要求監督與我校進行練習賽，當然亦包括走來見我，結果可不用說；同時大門高中的棒球ACE「飯塚」也來到，走來說過一些似不太禮貌的説話後便與楓子一同走了，那他究竟是否情敵呢？「日期：2001年4月15日或5月20日、狀態：很喜歡／附加還隸屬棒球部」

六）2001年8月5日～11日期間，是出戰甲子園的時間，經過數場比賽後，終於進入二強，與大門高中對壘，比賽前她走來與我交談過，事實上她希望大門高中勝出，但也不想響野高中落敗，於是到正式比賽時，她的心亦十分籌帳，不知該為何方打氣，最後這場比賽由我來完結，而響野高中亦取得最後勝利。賽後，雖然令到她有點難過，不過亦受到飯塚的支持，叫我要好好的捉著楓子的心。「日期：2001年8月11日、狀態：很喜歡／附加還隸屬棒球部及達至進級至二強位置(準優勝)」





七）文化祭當天，從匠口中得知楓子來了，於是便想去找她，可是同時亦被穗純一郎捉著去扮演遊行，結果不能去找她；完場後離去時，想她必定已離去，誰竟料不到她在大門口等我出來，目的是為見我一面，最後終於見到，雖然只是短短的時間，但她亦十分開心。「日期：第三年文化祭當日、狀態：很喜歡／附加展出品選『扮演遊行（假裝行列）』」





八）聖誕前夕，我收到她寄來的聖誕卡，看過卡在想著她時邊到伊集院家的聖誕舞會，舞會過後正想回去時，竟在路上遇上她，原來她是到親戚的家後專程來找我的，過了一段很短的快樂時間後，我便送她至車站月台目送她，在開車時我們隔著車門凝望著對方，而她亦好像有話想說，不過隔著玻璃我甚麼也聽不到。「日期：2001年12月24日、狀態：很喜歡／附合表白條件／附加需出席伊集院家的聖誕舞會（容姿值120以上）」



中央公園	中央公園	反應
並木道ってさ、いつ来ても風景が変わってて素敵だよね！	每次來林陰大道風景也會有所不，真美好！	
うん、どの季節でも楽しめるね！	是的，任何季節來也可以很快樂	◎
な、なんだかカップルの人たちが多いね。	總覺得有很多情侶們呢！	
当たり前！ここって名所だよ。	當然！皆因此處是名勝	○
なんだか、ポストカードになりそうな落ち着いた風景だね！	總覺得這處好像明信片一些令人冷靜下來的風景	
まさにそんな感じだね！	果然是有這樣的感覺	◎
ねねっ！並木道の終点までかけっこしようよ！	不如賽跑到林陰大道的終點吧！	
うん！それじゃ、よーい…	好！那麼，預備…	○
あっ、鯉がいる～！エサあげようよ！	呀！有鯉魚，不如給牠吃的吧！	
うん！じゃあ、エサ買ってくるよ	好！那我去買回來	○
涼しいでいいけど、噴水の水ってちょっともったいない気が。	雖然很涼快，但覺得這很浪費食水	
あれは池の水を循環してるんだよ	池中的水是會循環再用的	◇
池とか噴水があると涼しいそうで、いいよね！	真好，有水池也有噴水池！	
うん！何となくリラックスできるな	是的！會令人舒暢下來	○
この池も、飼っていたカメとかを放す人がいるのかな？	這個池中有否人將養過的龜放生嗎？	
生態系を壊すから駄目なんだけどね	這會影響生態平衡該不可以這樣做	◇
すごく綺麗！やっぱり、春もいいよね！	十分美麗，果然春天還是最好	
そうだね、俺は秋の方が好きだけど	唔，不過我還是喜歡秋天	○
うわあ、満開だね！でも桜の木ってたしか、たま～に虫がぶら下がって……。	哇！盛開著，不過櫻花樹上有時也會有蟲吊下來	
それは桜が散ってからじゃない？	那不是櫻花掉落後才有的事嗎？	◇
美術館	美術館	
ねえねえ、あの絵って、なんであんなにゴチャゴチャしてるの？	為何那張畫會這般混亂的？	
よく見て、この絵は迷路になってるよ	看上去這畫會變成像迷宮般	
なんでこんなに綺麗な絵が描けるのかな～。	為何會繪畫出這般美麗的畫	
デッサンがしっかりできてるのが重要だね	最重要是堅決的設計	○
よく立体に見える絵とかあるけどあれもそうだね！	有很多看起上來像立體的畫，呀！這張也是	
そうだね、それじゃいっちょ…	的確如此，那麼再看……	◎
ねえねえ、あういう絵って誰でも描けそうな気がしない？	有否認為這樣的畫任何人也可以畫到？	
うん、その気になれば描けるかもね	唔，有這樣的心情的話該可以畫到	○
見て見て！あのガラス細工のチューリップ、かわいい～！	那個玻璃手工做出來的裝飾，十分可愛！	
すごいな、よくできてるね	真利害，做得很好呢	◎
植物園	植物園	
すご～い！お花のじゅうたんみたい。	真利害，好像花的地地氈般	
寝ころびたくなっちゃうね	真的想躺下去看看	○
お花って、咲いてるだけで周りの雰囲気が明るくならない？	有否覺得花盛開時會令周圍的氣氛也變得開育朗？	
だとしたら、ここは100万ボルトだね	如果是這樣的話，這處便差不多有100萬伏特了	○
あ、かわいい～！あんなお花、見たの初めて。摘んで帰っちゃだめかな～。	哇！很可愛。這樣的花第一次見，很想摘回去	
やっぱり摘んだら可哀想じゃない？	不過摘去的話不覺得有點可惜嗎？	○
きゃっ！ハ、ハチがいる～！	哇！有蜜峰	
何もしなきゃ大丈夫だよ	甚麼也不做的話便沒問題	○
神社	神社（緣日）	
でも、今日は浴衣だからおとなしくしなきゃ。つつましく、だよネ。	可是，今日穿著和服的話便得文靜，便得謙虛有禮	
す、すっごく似合ってるよ	十，十分適合妳	◎
うん。こんな夜にはやっぱり浴衣だよね！	唔，這樣的晚上還是要穿和服好	
とっても似合ってる。可愛いよ	十，十分適合妳，很可愛	◎
タワー	塔	
デートがありません	沒有約會	
スケート場	溜冰場	
い、いやーんっ！私、こういうの、と、得意じゃ……！！	不，不！我不擅長這……	
だ、大丈夫？ちょっと休もうか	沒問題吧！不如去休息一會	◇
な、なんだか体が熱いのに寒気がする。	總覺得身體有點熱但也感到寒氣	
だ、大丈夫？もう帰ろう！	沒問題吧！那麼回去吧	◇
コンサート	演唱會場	
KNM交響楽団	KNM交響樂團	×
劇団死期「歌舞伎座の怪人」	劇團死期「歌舞伎座的怪人」	—
SPEECH	SPEECH	—
アオシス	AOSIS	—
T.Mレクリエーション	T.M RECREATION	—
GLOY	GLOY	—
ショッピング街	購物大道	
ブティック	服裝店	
うわ～、すっごいミニ！あんな短いスカート誰か買うのかな？	哇！十分迷你，這樣的裙子究竟有誰會買呢？	
足に自信のある子が買うんじゃない？	對自己的腳很有自信的女孩不就可以嗎	○
かわいい～！あんなワンピース、一度でいいから着てみたいな～。	哇！很可愛，這樣的一件過一次也好也想穿一次	
きっと佐倉さんに似合うよ！	一定會適合妳	○
ねねっ、私ってどんな服が似合うと思う？	你認為我適合穿怎樣的服裝？	
空かし編みの可愛いキャミソールドレス	有少許空間編成的可愛袒胸露背裙	○
あ～あ、何でも似合うモデルさんみたいなスタイルだったらな～。	若可以變成穿上甚麼款式可以合襯的模特兒的話……	
今のままでじゅうぶん可愛いと思うよ	現在的妳已十分可愛	◎
ファンシーショップ	飾物店	
うわあ、かわいい～っ！この店のもの、全部買っちゃいたいな～。	哇！很可愛！真的很想買去全店的東西	
女の子って、こういうの好きだよね	女孩子真的很喜歡這樣的地方	◎
あっ、見て見て！あのくまさん、目がたれてるう～っ！	看看那個熊人仔的眼是扒下來的	
アハハハ、愛嬌があっていいね！	哈哈，真有趣	◎
あっ、見て見て！あのマグカップって、カップルの名前入れてくれるんだね！	看看！那套杯會刻上情侶們的名字	
俺たちの名前、入れてみる？	不如我們也刻一套上去買回去吧	◎
あ、あれって！ねぇ、あれ見てよ。	看看那些！	
可愛い絵はがきだね	很可愛的明信片呢	○
ジャンク屋	零件店	
なんだか私、場ちがいってかんじ。	我總覺得是來錯了地方	
ごめん、もう出よう	對不起，不如出去吧	◇
私、こういうところってやっぱり駄目みたい。	我果然不擅長來這樣的地方	
ごめん！すぐ出よう	對不起，現在立刻回去	△
もうちょっとだけ待ってくれる？	可否再等我一會？	△
カラオケBOX	KARAOKE BOX	
う～ん。何、歌っていいか悩んじゃう～！	唔，煩惱唱甚麼歌好	
じゃ俺からいかせてもらいましょう～っ	那麼不如由我去選吧	◎
カラオケってさ、ストレス解消には持ってこいだよね～！	唱KARAOKE可以消除壓力呢	
うん！叫んで発散できるからね	是的，可以籍叫而散發出來	◎
お別れの曲って、聴いても歌っても涙がでてきちゃう……。	離別的歌曲，無論是聽定還是唱也會落下淚光	
女の子らしいよ	十分有女孩的性格呢	○
さ、はりきって行こうよ。	那痛快地唱吧！	
そうだな、よしガンガン飛ばすぞ！	好！再唱得更痛快吧	○
ゲームセンター	遊戲機中心	
ビデオゲーム	電視遊戲	
うえ～ん！どうしてもタイミングが合わないよ～！	咦！怎做也捉不著時間要點	
あきらめずに頑張ろうよ！	努力不要放棄	◎
あの、丸っこくて動いてるヤツかわいい～！	這個圓形會動的很可愛	
わっ！あいつに当たったら死ぬぞ！	哇！碰上它可是會死掉的	○
もう少しでヌイグルミさんが取れたのに～！	只是差少許便可取得那公仔	
ダメだよ揺らしたら	搖到它的話便不好了	○
あれ、なんか勝手に動いちゃってるよ。どうしたんだろう。	咦？為何會亂動的，發生何事？	
それは隣のコントローラだよ！	妳的是隔鄰的控制台才對	○
メタルゲーム	金幣遊戲	
デートがありはせん	沒有約會	
ボーリング場	保齡球場	
ボーリング	保齡	
あ～ん！1本も倒れてくれな～い！	呀！一枝也打不中	
ようし、じゃ俺も倒さないでいくぞ！	那我一枝也打不中的玩下去	○
いや～ん！スプリット。もう、どうしよう～！	SPIRIT不好了！該怎做	
佐倉さんなら、きっと取れるさ	妳一定可以擊倒的	○
これが取れたらちょっぴり私がリードね！	打倒這個的話我便會領先少許	
ちょっぴりどころじゃないよ、すごいよ	不是少許而是很多呀	○
私ったら、こういうの下手ね。上手なのが、うらやましいな。	我不擅長這，真羨慕擅長的人	
まさか、俺だってたまたまなんだよ	不要這樣，手也只是一般而已	○
ビリヤード	桌球	
デートがありません	沒有約會	
映画	戲院	
リハーサルウェポン4	REHEARSAL WEAPON 4	◇
沈没船恋物語	沉沒船戀物語	○
プライベート・ライオン	PRIVATE LION	○
マルハゲドン	MARUHAGENDEN	—
L.A.コンチネンタル	L.A CONTINETAL	—
劇場版アニメ　ゴットリラーVS二大帝国	GO DRILLA VS二大帝國	—
水族館	水族館	
すっご～い！おっきなエイだったね～っ！	真利害，很大的魟魚	
あれはマンダっていうんだよ	那是叫MANDA	◎
見て見てっ！すっごく可愛い魚だね！持って帰りたいな～。	看看！很可愛的魚，真想拿回去	
綺麗な熱帯魚だね！	很美麗的熱帶魚呢	◎
動物園	動物園	
見て見て！あのトカゲ、すっごく面白い顔してる～っ！	看看！那蜥蜴做出很有趣的臉相	
悲しい時に見ても笑えるね	就算是傷心時一看也會發笑	◎
うわあ！カバっておっとりしてすっごく可愛い～っ！	哇！河馬動也不動很可愛	
そうだね！でもカバって一日中寝てそうだ	是的，可是牠們整天也是睡覺似的	◎
きゃ～！あのモルモット、ぬいぐるみみたい～っ！	呀！那土撥鼠很像公仔	
よく見て。ぬいぐるみだよ	看清楚點，是真的公仔	◎
あっ！あそこのサル、今、くしゃみしたよ。	呀！那邊的猴子在打噴嗤	
花粉症なんだよ	肯是有花粉症	○
遊園地	遊樂場	
ジェットコースター	過山車	
きゃ～っ！もう最高の気分～！！もう一回乗りた～い！	哇，真開心，真想再坐一次	
そうだね！俺もサイコーな気分だよ	是的，我也很開心	◎
やっぱりあの、急降下するところが一番面白いよね！	果然急速下降時是最有趣	
うん、あの内臓が浮く感覚がたまらないよ！	是的，真受不了內臟浮起時的感覺	◎
さっき何か叫んでなかった？	剛才是否叫了甚麼？	
うぉーっ！って叫んでたんだ	叫了「噢！」的一聲	◎
ジェットコースターって、一番前が一番恐いんだよね？	過山車坐最前便是最恐怖呢	
いや、やっぱり一番後ろでしょ	不是，該是坐最後的	◎
観覧車	摩天輪	
人とか車がミニチュアみたいだった！すっごく高いところまで上がるんだね。	人與車好像變成小型般，我們也到了很高的地方呢	
うん！模型の世界のようだったね	是的，變得好像模型般的世界	◎
すっごーい！晴れてたら、遠くの山まで見えたね！	利害！晴天的話可以看到遠處的山	
観覧車も捨てたモンじゃないだろう？	所以摩天輪不應掉去就是這道理	○
綺麗な景色だったね。まるで絵はがきみたい。すっごく感動しちゃった！	很美麗的景色，好像明信片般，真的很感動	
うん、俺もすごく感動して言葉にならないよ	是的，我也感動到說不到話來	◎
観覧車の窓、開けられたらいいのにな～。高い所の空気、吸いたいと思わない？	摩天輪的窗若可以打開的話有多好，有否想過吸到高空的空氣？	
ほんとはスリルを味わいたいんじゃない？	不過真的會感受到恐怖的心情	○
メリーゴーランド	木馬	
ただ回ってるだけなのに、何となく楽しい気分なるね！	雖然只是轉轉下，但也覺得很愉快	
女の子って、こういうの好きだよね	女孩也喜歡這樣的地方	○
うーん！ごめんなさい。なんだか、気分が～。	對不起，我覺得有點不舒服	
じゃあ、少しベンチで休もうか？	那不如到長椅休息一下吧	◇
キャハハハ！楽しかった！あっ、私ったら……は、恥ずかしいな。	哇哈哈！很快樂，不過我有點兒害羞	
いいや、笑顔がかわいかったな	不，妳的笑臉很可愛	○
馬車に乗っているとまるでシンデレラにでもなったみたいな気分だね～！	乘著馬車時感受到變成灰姑娘的感覺	
カボチャの馬車なら、なお良かったね	若果是南瓜形馬車的話會更好	◎
占いの館	占卜館	
占いって信じる？	你是否相信占卜？	
俺、けっこう信じる方なんだ	我，好幾相信啦	◎
ねねっ、どんなこと占ってもらったの？	剛才占卜甚麼？	
運命の人とはいつ出会えるかってことさ	何時才會相遇上命運的人	○
ねね、聞いて！遊園地がラッキーな場所なんだって。何だか嬉しくなっちゃう～！	來聽聽，他說遊戲場是幸運的地方有點兒開心	
今日、ここにきて正解だったね！	那今次來了真好	◎
すっご～い！なんでこんなに当たってるの？占い師さんて何でもお見通しなんだね。	利害！為何會知道的，占卜師好像甚麼也看穿的	
佐倉さん、そう思い込んでない？	妳真的想得這般入神？	○
バーチャルハザード	VIRTUAL HAZARD	
デートがありません	沒有約會	
オチール	跳樓機	
デートがありません	沒有約會	
ナイトパレード	NIGHT PARADE	
うわ～！キラキラしてて、まるで宝石みたいだね～！	哇！閃閃下好像寶石般	
うん！すごく綺麗だね……	是的，十分美麗	◎
私も、お姫様みたいな衣装を着てパレードに参加したいな～。	我也想穿著像公主般的衣服參加遊行	
俺も着ぐるみでも着て参加したいよ！	我也想穿著公仔服參加遊行	○
すごく綺麗だね。なんだか、夢の世界にいるような気分。	十分美麗，覺得好像在夢的世界般	
おとぎ話みたいな？	真像童話故事	◎
んもう、最高！こんな素敵なパレードなら、毎日見ても飽きないよね！	很美麗，這樣美麗的遊行的話，每天看也不會厭倦	
佐倉さんらしいね	真的似妳	○
スタジアム	體育館	
野球	職業棒球	
あっ、これで二死満塁！どうなると思う？	這是二死滿壘，覺得會變成怎樣？	
あのバッターなら打ちそうだね	那擊球手可以打到的	○
あのピッチャーなら押さえそうだね	那投手可以牽制到的	○
さぁ勝負よ！ドーンと決めなくちゃ。がんばってぇ！	是勝負關鍵！是決定性一局！努力吧！	
さすが野球部のマネージャーだね	果然是棒球部的經理人	○
サッカー	KO LEAGUE	
あっ、ヒドイ！今のって、ぜ～ったいイエローカードよ！	呀！真可惡！這樣一定會舉出黃牌	
え、そうなの？わからなかったよ	咦？原來如此，我不清楚	◇
すごい応援団！私も一緒に応援したいな。	很利害的啦啦隊，我也想去打氣	
えっ、佐倉さんがミニスカートはくの？	咦？妳會穿迷你裙？	○
室内プール	室內泳池	
デートがありません	沒有約會	
サーカス	馬戲團	
うわ～！あんなに高いとこで空中ブランコしてる～っ！	哇！在這般高的地方做空中飛人	
とても人間業とは思えないよなあ！	真是想不到人能做到這些	◎
すっご～いっ！ライオンがまるで、犬みたいになついてる。	真利害！獅子變得好像狗般溫馴	
きっと小さい頃から手なずけてるんだね	一定是由小時便養成的關係	○
山	山	
ね、見て見て！まるで絵ハガキみたい。もう、最高の景色だね～！	看看！好像明信片般，真美好的景色	
本当に絵ハガキみたいだね！	真的很像明信片呢	◎
うーん、いい風。秋の風が心地いい～。	唔，真好的風，秋天的風令人心擴神怡	
誰かが栗を焼いてるみたいだ	有人好像正在燒栗子吃	◎
あっ！向こうの方で風景画を描いてるお爺さんがいるよ！	呀！那邊有位伯伯正在畫風景畫	
画家らしく、白ひげの似合う人だね	白色的長鬚果然適合像畫家般	○
落ちて行く枯れ葉が、と～ってもきれいね！	路上的落葉真的很美麗	
とっても似合ってるよ、佐倉さん	十分適合妳	◎
スキー	滑雪	
このスキーウェア、今年、新しく買ったの。どうかな？	這件滑雪裝束怎樣？是今年新買的	
うん、すっごく良く似合うよ！	十分適合妳	◎
とっても滑りやすいゲレンデね。雪もサクサクッとしててパウダースノーに近ってる～。	真是容易滑的練習場呢！雪又很鬆軟	
そうだね、人気の場所だしね	是的，果然是著名的地方	◇

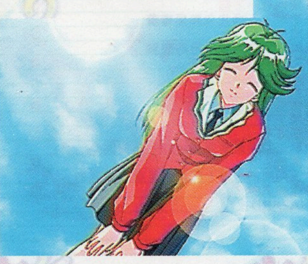
スキーに自信あるの？	對滑雪有否自信？	
……な、ないですぅ	沒有	○
わあっ！すっごいアイスバーン。大丈夫かな～。	哇！很利害的雪坡，沒問題吧	
転ぶと痛いぞー！	跌倒的話可會很痛	◇
海	海邊	
ね？私パラソルの中にいていい？	我可否到太陽傘下？	
そうか、じゃあ俺もいるよ	那我也來吧	○
あそこにいる人、まるでモデルさんみたい。とってもやせててキレイ～。	那人好像模特兒，又瘦又美	
そうかな？俺はもっと太めが好きだな	唔……反而我喜歡比較胖的	○
あっ！向こうでかき氷、売ってるよ。ね、食べない？	呀！那邊有刨冰售賣，要不要吃？	
うん、俺が買ってくるよ	要！讓我買回來吧	◎
どんな水着が好きなの？	喜歡怎樣的泳裝？	
佐倉さんのなんか、俺好みだよ	我喜歡妳現在的妳	◎
花火大会	煙花大會	
ハ、ハイ。私の浴衣姿……どうかな？	我的和服穿得怎樣？	
佐倉さんを一層きれいに見せてるよ	令妳看得更加美麗	◎
なんてきれいなんだろう。日本人に生まれて良かったと思わない？	真的這麼美麗，有否想過覺得生為日本人真好？	
うん、世界に誇れる技術だよね	有，世界級的技術呢！	◎



麻生華澄

簡短分析——

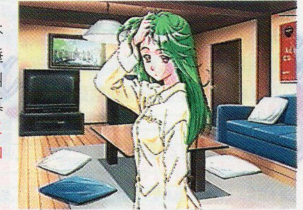
鑑於她出場的時間比較短，而且好感度的增長率亦不高，所以要取得她的芳心不能說容易，其中一事就是要在各能力有一定水準，不過成績好的話，又



會影響到其他女孩對主角的好感度，最後只好用不想用的政策「故意冷落其他女孩」，由於在麻生華澄未出場及未上任教書時，爆彈爆發時所受的影響幾乎是0（陽ノ下光例外），所以倒不如讓她未任教時，「引爆」一至兩次爆彈，之後再進行補救工作，當然亦不宜進行過份的補救工作，否則得不到華澄之餘被其他女孩顫著。反而當她任教後，便得盡可能避免爆彈的出現；其他九位女孩還可以，最大的問題還是陽ノ下光，因為她很早便已喜歡上著主角的關係，只要有多點兒動作，便會令她對主角的好感大幅增加，這是十分之不利的。

特別日記——

一）某天下課我回家途中，為了避開一輛車子而跌倒，其後失去意識，之後聽到



一把熟悉的聲音，當我醒來時便看到華澄，她問我沒問題後，便說我像小時一樣這般大意，之後她便送我回去還叫我一會要去看醫生檢查一下，接著我回想到小時也曾有這個回憶。「日期：2001年4月～8月、狀態：一般／友好」

二）第三年管弦樂團合宿時，我睡到差不多中午才起床，誰料到華澄竟然還抓著頭未睡醒似的走出來，還說想多睡一會，於是我便叫她去洗臉醒醒神，可是進去後又撞倒別人，真的不明白她早上是怎樣上學的？「日期：第三年管弦樂團合宿、狀態：喜歡／很喜歡／附加還隸屬管弦樂團」

三）第三年第二學期開學日，便談到去向問題，當我說出後，華澄反而問我是否真的有這個去向，因為她看不出我真的有這個意向，而事實上她與我有同一經歷，就是在這期間沒有考慮清楚便決定去向，雖然有很多推薦入學的





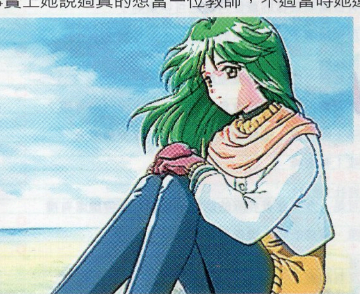
情況，不過她當時仍決定要去考試，令自己接受自身選擇的去向，可是談過後便發覺自己仍是找不清去向，並問自己這是否她希望的去向呢？當時她很有「只要有夢想、凡事可成真」的自信，所以將周圍的人的期待推掉，不過到最後現實要選擇去向時，她便感到害怕，經常自問究竟她想怎樣？究竟想變成怎樣？結果最後她選了一條令周遭人接受，而對於她又不難的去向；不過倒頭來反而發覺這不是她希望的理想，自此之後，她便經常自問自答，問這是否真的好嗎？到最後她向我謝罪，說了這麼灰暗的話，還叫我再次考慮清楚，不過這亦透露了她的內心世界。「日期：去向商談、狀態：很喜歡」

四）文化祭當日發生緊急狀況，原本飾演公主的女孩突然病倒不能來，於是便想臨急補救方法，



此時匠想起華澄記得公主與王子的對白，於是便由她飾演公主；來到正式表演時，遇上這樣的情景弄到我頭也昏了，連台詞也忘記，不過幸好她記得台詞，結果由她提示給我，今次真是很美好的回憶。「日期：第三年文化祭當日、狀態：很喜歡／附加展出品選『演戲（演劇）』」

五）冬日某天，她主動約我到海邊交談，當中談到上次有關她想做甚麼的事，事實上她說過真的想當一位教師，不過當時她還是想著這是否真的她的目標，最後



臨到最後關頭也不能下決定一直煩惱著，連第四年做實習時也是，結果她仍是做了位教師，這時又開始問自己這樣做真的好嗎？又認為自己這樣不能斷下決心，不能解決自己煩惱的人，沒資格去教導別人；回去時她說找我出來談些煩惱的事有點過意不去，還說竟要由學生去安慰她覺得不適合做教師，於是我立刻否認（そんなこと無いって），更舉例她戶課堂十分有趣，而且也有不少學生因她的教法取得更好成績，最後說她來到現時才放棄的話是十分可惜，其後提及過小時的約定後便一同回去。「日期：2001年12月1日～23日、狀態：很喜歡／附加經常去向商談事件」

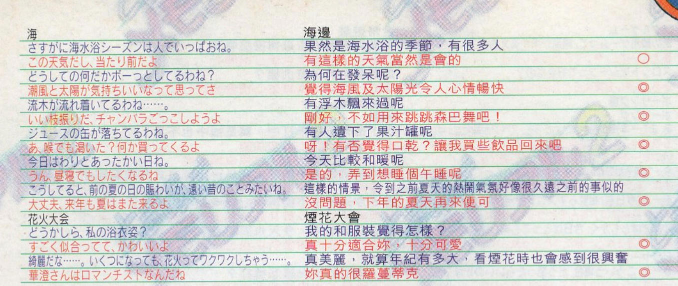
六）聖誕前夕，我原想到伊集院家聖誕舞會，可是門鈴突然響起，華澄過來說想與我去吃聖誕餐，我答應過後便回房更衣，並順道特意準備禮物給她，其後便與她一同到響野塔上的餐廳共進晚餐，來到時我單是見到價格已嚇一跳；在進餐時談及到她一直想在這樣的地方進餐，此時我反問她與男友來不是更好嗎？她便以為我



是她的見習男朋友而不開心，不過最後二人還是交換了禮物。進餐後，我們我看到她好像有點醉意，於是二人便到附近的河邊走走，談到今天十分開心，沒有一同到伊集院家聖誕舞會真好，還說今後還會再約我出去，當中她說到她若不是大姊姊或是班主任便好了！（這好像有甚麼含意？）「日期：2001年12月24日、狀態：很喜歡／附合表白條件」

中央公園	中央公園	反應
樹木に囲まれると、ほっとするな……。	被樹木圍著會令人放下緊張的心情	
木は静かで、優しい雰囲気を与えてくれるね	因為樹木會給人一種幽靜的氣氛	○
ん一、木の香りが満ち溢れてるわね。	唔，充滿了樹木的香氣呢	
うん、植物の生命力の強さを感じるよね	是的，感覺到植物頑強的生命力	○
犬を連れてる人、多いね。	有很多人帶狗來散步呢	
猫を散歩させる人、少ないからね	很少會有很帶貓出來散步的	○
あー、犬連れて散歩したかったな	令到我也想帶狗出來散步	○
はあ……、今日はもう、ずいぶん歩いたね	今天已走了很久了	
どこか座れる場所で休もうか	不如找處去坐坐吧	○
そうだね、疲れたから休もうよ	是的，倦的話便去休息一下	○
あ、冷たい。噴水の水がかかっちゃた。	很冷，被噴水池的水沾到了	
風に乗ってきたんだね、気持ち良いよね	乘風而來的，令人心情暢快	○
噴水の側って、どうしてこんなに気持ちいいのかな？	為何站在噴水池旁會令心情變得很好？	
上を見ると虹が見えたりして綺麗だからだよ	向上望的話可以看到彩虹感覺很美麗	◎
あ、ここの噴水にも、硬貨が投げ込まれてるね。	這處的噴水池也有人掉了很多硬幣下去	
願い事が叶うように、おまじないだね	是為了令願望實現而奉獻出來的	○
ここ、鳩がたくさんいるわね。	這處有很多合鴿呢	
いかにも平和の象徴っていう風景だね	這是象徵了和平的風景呢	○
わ、満開。見事に咲いたわね。	哇！盛開得很完美呢	
もう、明日にでも散り始めてしまうんだね	可是明天開始可能已紛紛落下	○
来年もまた、こんなに綺麗な桜、見られるかな？	下年也能看到這般美麗的櫻花嗎？	
わからないけど、また一緒に見たいな	雖不知道，但希望再次一同看	◎
美術館	美術館	
美術館には、よく来るの？	是否經常來美術館？	
うん、何となく絵を見るのは好きなんだ	是的，我喜歡間中來看畫	○
さてと、どこから見てまわろうか？	由何處開始看？	
やっぱ、常設絵画展かな	還是從經常展示的畫開始吧	○
私、あの絵、気に入っちゃった。	我喜歡那張畫	
えー？何だかよくわからないな	咦？不太明白？	○
うーん……。どの絵が、好き？	唔，喜歡怎樣的畫？	
この写実的で緻密な風景画だよ	這張寫真得細緻的風景畫	◎
まるで、生きているみたいね。	好像活生生似的	
うん、この躍動感がすばらしいね	是的，這種生動感做得很好	○
植物園	植物園	
ここには、よく来るの？	是否經常來此處？	
うん、緑に囲まれると、ホッとするんだ	是的，被綠色植物圍著會令人放下緊張的心情	○
たまに来るけど、やっぱり退屈かな？	只是間中來，是否不喜歡？	○
どこに行こうか？	接著到何處？	
池のほとりでお弁当食べようよ	不如到水池旁吃午飯吧	○
花の名前は詳しい方？	是否詳知花的名稱？	
そんなには詳しくないから教えて欲しいな	不太清楚的關係希望妳能教我一點	○
どんな花が好き？	喜歡怎樣的花？	
ひまわりのような元気で力強花	像向日葵般強勁而充滿活力的花	○
神社	神社（緣日）	
で、浴衣、着てみたんだけど、どうかな？	我穿了和服出來，怎樣？	
すごい色っぽいよ	十，十分性感	◎
タワー	塔	
本当に、良い眺めね。	景色真的很美	
まさに絶景ってやつだね	果然是絕景	◎
最高の見晴らしね……。ねえ、学校、見つけられた？	景色很美，有否看到學校？	
うん、昔の家からなら近いのにって思ってた	有，因為記得離我以前家很近	○
なんだか、街中が沈んでる感じね……。	總覺得街中好像死氣沉沉的	
まるで水墨画っていう感じの色調だね	好像是水墨般的色調呢	○
かすんじゃってて、遠くの方は見られないわね。	有霞氣出現，看不到遠方的景色	
近くを見るっていうのはどう？	那看看近景怎樣？	○
望遠鏡使っても駄目かな？	用望遠鏡可不可以嗎？	○
ここから見ると渋滞した車、まるで蟻の行列みたいね。	從此處看擠塞的車輛，好像蟻的隊列般	
神の視座ってやつかな、これって	這樣便變成神的視點般	○
あそこに見えるのがひびきの高校かしら？	哪處是否響野高中嗎？	
ミニチュアみたいだね	變得很細小呢	○
あーあ、せっかくの景色が台無しね。今日はついてないな……。	呀！今天不好，原本美好的景色也沒有了	
俺は平気だよ。華澄さんと一緒だから楽しいよ	我沒關係，反正與妳一起便很開心	○
すずめかしら？慌てて飛んで行ったの見たけれど……。	我好像看到小麻雀急忙的飛	
うまく雨宿りできるといいね	能找到避雨的地方便好了	◎
スケート場	溜冰場	
スケートは得意だったけ？	是否擅長溜冰？	
もちろんバッチリさ！	當然	◎
ふぅ。調子に乗って滑ってたら、汗かいちゃった。	呼，滑得興起後便出很多汗	
すぐに汗拭いとかないと風邪ひくよ	不快點抹去的話可會著涼	○
ねえ、もし、やってみるとしたら、どんなスケート競技がいい？	若真的做的話，哪類型的溜冰比賽會較好？	
華麗なフィギュアスケートだよ	華麗的花式溜冰	◎
さっきから転んでばっかりね。	剛才跌到了	
何か不調なんだよ、華澄さんが羨ましいよ	好像有點不順，不過仍羨慕妳	◇
コンサート	演唱會場	
KNM交響楽団	KNM交響樂團	○
劇団死期「歌舞伎座の怪人」	劇團死期「歌舞伎座的怪人」	◇
SPEECH	SPEECH	×
アオシス	AOSIS	◇
T.Mレクリエーション	T.M RECREATION	◇
GLOY	GLOY	◇
ショッピング街	購物大道	
ブティック	服裝店	
あの服、私に似合うかな？	那服裝適合我嗎？	
うん、華澄さんにぴったりだよ	是的，十分適合	○
ごめんなさい、見るのに時間かかって。	對不起，單是看也很費時間	
気にしないでゆっくり見るといいよ	不用介懷，慢慢也可	○
うわ、あの服可愛いわねー！	哇！那服裝很可愛	
でも、こっちの方が似合うと思うな	可是還是這些比較適合妳	○
ねえ、どの服が似合うと思う？	認為甚麼服裝適合我？	
その白いブラウスが清潔感あって好みだな	我喜歡那個白色領充滿清潔感的	○
今着てるその服の方が華澄さんらしくていい	現在穿上的很合襯妳，就這個便可以	○
ファンシーショップ	飾物店	
やっぱり、若い子ばっかりね……。	果然只是得年輕人	
華澄さんも、みんなと一緒に楽しんで来たら	妳不如也與各人一同快樂地看吧	◎
これだけあると、何を買うか迷っちゃうな。	有這麼多，單是買哪一件已很煩惱	
そういう時は何も買わないのが一番だよ	這時甚麼也不買便是最好	◎
買い物付き合ってくれたお礼に、何か欲しいものない？	為答謝與我一同購物，便買一件送給你，希望甚麼呢？	
実用性の高いペアのマグカップかな	實用性高的一對杯	○
どれが私に似合うかな？	甚麼適合我？	
あの太目のヘアーバンドなんか似合いそうだ	那較大的頭飾該會適合妳	○
ジャンク屋	零件店	
ここって何を買う所なの？	這處是賣甚麼的？	
我々電脳マニアの夢を買う所さ	我們電腦狂購買夢想的地方	△
電気部品とか、役に立つものさ	家電製品之類的有用產品	△
こういう所が好きなの？	是否喜歡這樣的地方？	
うん、大好きだよ。良く来るんだ	是的，十分喜歡且經常來	△
私はここで何をすればいいの？	我在此處該做甚麼好？	
あ、しばらくそこでじっと待ってて	可否在那處等我一會	△
……みんな他に行く所ないのかな？	這些人是否沒有其他地方可去？	
言われてみれば確かに変だよね	説開又覺得有點古怪	△
カラオケBOX	KARAOKE BOX	
ねえ、いつもどんな歌、唄うの？	經常唱怎樣的歌曲？	
やっぱり、魂が震える演歌だね	當然是震奮人心的演歌	○
そうだね、アニメソングが一番かな	唔，大多是動畫歌曲	○
私、こんな曲入れてないけど？	我記得沒有輸入這首歌	
元気な曲が似合うと思って入れたんだ	我認為會適合唱活潑的歌所以輸入去	○
ねえ、今の曲、うまく、唄えたかな？	剛才的歌曲唱得好嗎？	
いや凄い、オリジナルを超えたよ	很利害！超過了原唱歌手	○
思いっきり歌ったら、何だか気分がすっきりした。	痛快地唱的話，令人心情舒暢	
意外とストレスが溜まっていたんだね	不過意外地有時也會積聚壓力的	◎
ゲームセンター	遊戲機中心	
ビデオゲーム	電視遊戲	
どんなゲームが好みなの？	喜歡怎樣的遊戲？	
対戦モード付きレースゲーム	有對戰機能的賽車遊戲	◎
もう、せっかく掴んだと思ったのに、途中で落としちゃた……。才能ないのね、私。	真壞，原本抓著的，可是途中掉了下來，也許我真的沒有這才能	
頑張って、もう何回かやれば取れそうだよ	努力，做多數次便會成功	○
最近のスポーツゲームって、凄くリアルに出来てるわよね。	最近的運動遊戲做得十分像真呢	
ああ、本物より面白いぐらいだよ	是的，有時比真實的還有趣	○
ねえ、お願い、どうしても欲しいの、あの縫いぐるみ。代わりに取って！	唔該你！我真的很想要那公仔，幫我取得吧！	
よし、任しとけ！	好！包在我身上	◎

メタルゲーム	金幣遊戲	
あの競馬ゲームって、景品か何か貰えるの？	那賽馬遊戲能否取得禮品嗎？	
貰えないけど、やってみると楽しいよ	沒有，不過單是玩便已很開心	○
スロットマシーンって好きなの？	是否喜歡角子老虎機？	
ああ、目押しを覚えると気分いいよ	是的，記著圖案轉動心情會變好	○
ボーリング場	保齡球場	
ボーリング	保齡	
あ、また一本残っちゃった。どうも、スペアが取れないのよね。	呀！還有一枝未打中，單是補中也不易	
それじゃ、スコアは伸びないよね	這樣的話分數不會增加的	◇
いつも一本残すって、凄く運が悪いのかな	經常也是剩下一枝，運氣也頗差呢	◇
今一つ調子がでないな、……私のフォームってどっか変かな？	現時狀態還是不太好，我是否出球方式有問題呢？	
全然、すごく上手に見えるんだけど	不是呀！我反而覺得妳很擅長	○
あーぁ、今日も、相変らずスコアが伸びないな……。	呀！今天還是不能再令紀錄增加	
楽しければスコアなんてどうでも良いよ	若果是玩的話分數又算是怎麼一回事呢	○
スコアはともかく、今日はとっても楽しいな。	除了分數以外，今天也很開心	
俺も、華澄さんと一緒だったから楽しかった	與妳在一起的關係所以我也很開心	◎
ビリヤード	桌球	
うーん、こういう場合、どう狙ったらいいのかな？	唔，這樣的情況該怎樣打？	
一回クッションに入れて、薄めに狙うんだ	一下輕輕的用擦球的方式打下去	◎
どりあえず、狙い通り真っ直ぐ突ければ、なんとか様になるわよね。	總而言之就算樣直線打過去的話便能打入洞	
そうさ、単純で簡単な遊びだよ	是的，就是這般單純簡單的打法去玩	◎
映画	戲院	
リハーサルウェポン4	REHEARSAL WEAPON 4	—
沈没船恋物語	沉沒船戀物語	—
プライベート・ライオン	PRIVATE LION	◎
マルハゲドン	MARUHAGENDEN	◇
L.A.コンチネンタル	L.A CONTINETAL	◇
劇場版アニメ　ゴットリラーVS二大帝国	GO DRILLA VS二大帝國	×
水族館	水族館	
どうやって覚えさせるのかな、あんな芸。	怎樣可以令牠們做出這樣的表演呢？	
ペンギンが賢いから出来るんじゃない	企鵝聰明的關係當然是做得到	○
ペンギンって、お腹で器用に滑るね。	企鵝用腹部流暢地滑呢	
まるで地面の上を飛んでるみたいだね	好像在地面上飛一般	○
ペンギンが魚を飲み込む姿って可愛いわよね～。	企鵝吃魚時的姿勢很可愛呢	
体をブルブルさせるあたりがね	身體扭下扭下的呢	◎
ペンギンって、ホント、泳ぎが上手よね。ちょーっと太目だけど。	企鵝果然是擅長游泳呢，雖然身體也很笨重	
泳ぐスピードもスゴイよね	游泳的速度很驚人呢	○
動物園	動物園	
小動物観るのって、好き？	是否喜歡看小動物？	
うん、可愛いから大好きだよ	是的，因為牠們很可愛	◎
動物園っていうと、どんなイメージする？	動物園對於你來是説甚麼印象？	
恋人たちのデートスポット	是戀人們的約會勝地	○
ねえ、ペットを飼うとしたら、何が飼いたい？	若是飼養寵物的話，你會養甚麼？	
うさぎはいいよ、静かで可愛いし	兔子也不錯，因為夠可愛	○
やっぱり犬でしょ、人類の友だよ	當然是狗，因為是人類的朋友	○
ねえ、あなたは、どんな動物が好き？	你喜歡怎樣的動物？	
キリンとか草食動物見ると、ホッとするな	看後令人舒暢的吃草動物，如馬頸鹿之類	○
遊園地	遊樂場	
ジェットコースター	過山車	
うーん、ちょっと期待はずれだったかな……。	唔，比期待差了很多	
乗ってる時間が短すぎるよね	因為乘的時間實在太短	○
……あっという間だったね	很快呢	
別のアトラクションへ行こう	不如到別處玩吧	○
……ふう	呼！	
あまり楽しくなかったみたいだね	看來好像不太開心似的	○
ちょっと地味だった気がしない？	有否覺得有點兒俗氣？	
今更、普通のコースターじゃつまらないね	現在一般的過山車當然有點俗氣	◎
観覧車	摩天輪	
すごく良い眺めだったわね。	景色真好	
何もかもミニチュアみたいで面白かったね	甚麼也變得很小型，很有趣	◎
観覧車って、どうして、こんなにゆっくり動くんだろうね？	摩天輪為何會這般慢慢地動？	
ゆっくりと景色や雰囲気を味わうためさ	因為可以讓我們慢慢的欣賞景色和氣氛	○
観覧車の時間って、長いようで短いわね。	坐摩天輪時覺得很長又覺得很短	
華澄さんと一緒だと特にね	特別是與妳一同的時候	○
ねえ、乗ってる間中、ずっと、外見て何考えてたの？	坐著時一直望著外面在想甚麼？	
気持ちが良いなって、和んでたんだ	因為心情變得很好因而舒暢一下	◎
メリーゴーランド	木馬	
デートがありません	沒有約會	
占いの館	占卜館	
デートがありません	沒有約會	
バーチャルハザード	VIRTUAL HAZARD	
ふう、楽しかった～。	呼！開心嗎？	
あ、そう？じゃ、もう一度入ろう	那再玩一次吧！	◎
どう、ご感想は？	怎樣？感想呢？	
何度でも入りたいぐらい好きだな	想進去多次般喜歡	○
嫌だ、私ったら、汗、かいちゃってるね	討厭，我弄到成身大汗	
え？そんなにノッて闘ってたの？	是真的有戰鬥得這般激烈嗎？	○
そんなに暑かったっけ、中？	內裡真的是否這般熱？	○
こういうの好きなんだね。	好像很喜歡這呢	
ああ、大好きだね	真的很喜歡	○
全然、嫌いだよ	不是，十分討厭	○
オチール	跳樓機	
ねえ、大丈夫？平気だった？	喂！沒事吧？	
う、うん、それより華澄さんは平気？	沒事，那妳呢？	○
ねえ、落ちる直前、何か叫んでなかった？	跌下來前是否叫了些甚麼？	
やっぱり乗るんじゃなかったーっ、てさ	果然不坐的話還是明知之舉	○
ナイトパレード	NIGHT PARADE	
……なんて綺麗なんだろう。	為何會這般美麗	
まるで夢を見てるみたいだね	好像在發夢般呢	◎
なんでだろう？幸せな気分になるね。	為何會產生這種幸福的心情	
何となく儚い感じがする所も幸せと一緒だね。	總而言之一起感受到虛幻的地方是最幸福的	○
スタジアム	體育館	
野球	職業棒球	
スタンドの盛り上がり、まさに最高潮って感じね。	看台上的歡呼令人感覺到最高潮	
うん、やっぱこうじゃなくっちゃ！	唔，果然不得不這樣做	○
もうちょっと、選手が良く見えるといいんだけどな。	若可以更清楚看到選手便好了	
いいんだよ、お祭り騒ぎしに来ただけだから	沒關係，反正好像是祭典般吵鬧而來的	○
あ、双眼鏡貸してあげようか？	不過借妳望遠鏡吧	○
サッカー	KO LEAGUE	
今日は意外に人が少ないね？	今日意外地很少人呢	
みんな、野球の方が好きなんじゃないかな	也許很多人喜歡棒球吧	○
サッカーって野球と違って、時間制よね？	足球與棒球的時間制有所不同呢	
帰りの時間とわかるから良いよね	能得知回去時間會較好	○
室内プール	室內泳池	
ねえ、この水着どう？似合うかな？	這件泳裝怎樣？適合我嗎？	
うん、すごくセクシーだよ	唔，十分性感	◎
良いプールだけど、どうせなら、屋外で泳ぎたかったな。	雖然此處很好，但還是想到外面去游	
その気持ちわかるよ。お日様の下が一番だよ	我明白妳的感受，還是在陽光下比較好	○
へー、ここって、ウォータースライダーがあるんだね？	這處有滑水梯	
そうだよ、面白いから一緒に乗ろうよ	是的，很有趣的，不如一同去滑吧	○
サーカス	馬戲團	
ねえ、どれが一番気に入った？	最喜歡甚麼表演？	
ネットレスの空中ブランコ	沒有安全網的空中飛人	○
山	山	
うわー、見事な紅葉ねー。	哇！盛放的紅葉呢	
ものすごく怒ってるみたいね	看來好像很憤怒似的	◎
ねえ、あなたの場合、紅葉見ると、どんなこと思う？	如果是你的話，當看到紅葉時會想到甚麼？	
とにかく綺麗だなって思うよ	總而言之是覺得美麗	◎
あ、今、何か匂いがしなかった？	呀！有否嗅到一些氣味？	
きっとそれは冬の気配だよ	一定是感覺得冬天的氣味	◎
ああ、本当に良い風ね……。	呀，真的很美好的風呢	
良い風ってどう良いんだろう？	美好的風有甚麼地方好呢？	◎
スキー	滑雪	
ねえ、スキーは得意なんだったっけ？	你是否擅長滑雪？	
まあまあ、パラレルでゆっくりって程度だね	一般	○
このウェアどうかな？	這件滑雪裝束怎樣？	
すごく可愛いウェアだね	十分可愛的裝束呢	○
うわぁ、すごいね、ここのゲレンデ。ギャップっていうんだっけ？コブがいっぱい……。	哇！這練習場很利害呢！是否叫做GAP？有很多山峰	
このくらいの方がかえって楽しいよ	有這麼多反而令人覺得有趣	◎
今日はやけに寒いわね……。	今日很寒冷呢	
こういう日は雪質がいいはずだよ、楽しみだね	這樣的日子雪質該很好，相信會很開心	○



海	海邊	
さすがに海水浴シーズンは人でいっぱおね。	果然是海水浴的季節，有很多人	
この天気だし、当たり前だよ	有這樣的天氣當然是會的	○
どうしての何だかボーっとしてるわね？	為何在發呆呢？	
潮風と太陽が気持ちいいなって思ってさ	覺得海風及太陽光令人心情暢快	◎
流木が流れ着いてるわね……。	有浮木飄來過呢	
いい枝振りだ、チャンバラごっこしようよ	剛好，不如用來跳跳森巴舞吧！	◎
ジュースの缶が落ちてるわね。	有人遺下了果汁罐呢	
あ、喉でも渇いた？何か買ってくるよ	呀！有否覺得口乾？讓我買些飲品回來吧	◎
今日はわりとあったかい日ね。	今天比較和暖呢	
うん、昼寝でもしたくなるね	是的，弄到想睡個午睡呢	◎
こうしてると、前の夏の日の賑わいが、遠い昔のことみたいね。	這樣的情景，令到之前夏天的熱鬧氣氛好像很久遠之前的事似的	
大丈夫、来年も夏はまた来るよ	沒問題，下年的夏天再來便可	◎
花火大会	煙花大會	
どうかしら、私の浴衣姿？	我的和服裝覺得怎樣？	
すごく似合ってて、かわいいよ	真十分適合妳，十分可愛	◎
綺麗だな……。いくつになっても、花火ってワクワクしちゃう……。	真美麗，就算年紀有多大，看煙花時也會感到很興奮	
華澄さんはロマンチストなんだね	妳真的很羅蔓蒂克	◎



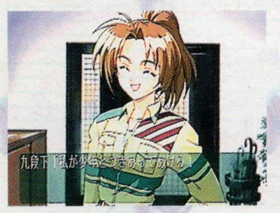


九段下 舞佳（くだんした　まえか）

分析——



相信有不少玩家已知道她是誰的了，事實上她早於幼年前便已出場，可是由於走得過快根本沒可能追上，而且她與麻生華澄是認識的（以前是同學關係），若是主角本身是曾經見過她，並且追求目標是指向華澄的話，便會略知一二；此外在多個特別事件畫面中也會看到她的出場，第三她亦是一文字茜事件中出場的「兼職番長（バイト番長）」。在幼年前時是會有兩個關連的事件，不過就沒有特別畫面出現，而且出現方法亦頗靠運氣，其一是「主角跌落河」，發生地點是伊集院大橋對下的空地，留意河邊的欄桿，便會發覺有一處是瀾了的，在黃昏前調查的話便有可能跌進河中，弄至整個身濕透；其二是



與「跳落河」事件有關連，到黃昏時回到家前面，便會遇上她派晚報。進入正題故事後，只要主角購買「通信購物（通販）」的貨品便能再次遇上她，通販的電話號碼是會印在「每三個月更新一次的情報雜誌左下角」（□○□－×××－○○○○），更新日期是每年的3月1日、6月1日、9月1日、12月1日，每次發售的物品各有不同，當然效果亦不一樣，此外特別留意此電話不能直接按打電話指令，需將指標改成滑鼠操作法後再用書桌上的電話來按。另外認識了她後，有時會在其他約會地點遇上她；如要接受她表白的大前題，就是沒有其他女孩達到表白條件，所以讓一至兩個爆彈爆發也沒關係，且特別注意表白將會於「BAD END中段出現」，故請不要投訴為何不會出現表白場面。



野咲すみれ（のさきすみれ）「野咲 菫」

分析——

是每年2月16日～3月15日期間到訪響野市的「竹廣馬戲團（タケヒロサーカス）」的隊員，主要負責空中飛人表演，要她向主角表白的話，除了沒有其他女孩達到表白條件之外，更需循著一定的行程才可。



一）2000年2月11日（假日），當天實行「運動」指令，之後便會遇上すみれ及她的寵物Daygie（デイジ），亦因此之認識她。

二）其後在2月16日～3月15日期間，帶任何一位女孩到馬戲團約會。

三）亦是同期間與女孩到同地點約會，不過今次便則需選擇「不與女孩一同回去」。

四）在一年後（2001年）2月16日～3月15日期間，帶任何一位女孩到馬戲團約會。





五）亦是同期間與女孩到同地點約會，不過今次便需選擇「不與女孩一同回去」之餘，更到馬戲團的「準備室（樂屋）」找すみれ，此後便會機會聽到她所唱出的歌曲《追著雲彩》。

六）一年後（2002年）2月17日／24日（假日），實行「運動」指令，將會再次遇上両᠆呫嗹，最後便是等待3月1日的畢業禮了！

白雪 真帆（しらゆき　まほ）

分析——

一看名稱便知道她是誰，她就是白雪美帆的孖生妹妹，就讀學校是前作的「光輝高中（きらめき高校）」，除了外表外，性格方面完全不同，姊姊美帆屬於文靜的一屬，而她則屬於活潑好動、喜歡流行事物，若要遇上她的話，當然要認識美帆並且進行約會，在約會時所選擇的回應對白亦有所分別，不過只要有一次成功的話，再度在約會時遇上她的機會便會大增。但美帆與真帆的樣貌是一樣的，那怎樣才能分辨出來呢？根據經驗和資料所得知，分辨是美帆還是真帆主要有下到數點：

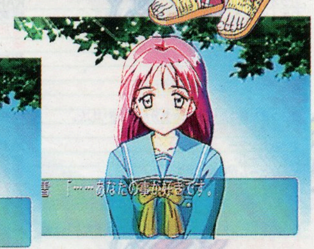
一）不會提及到有關妖精系的話題及語句

二）遲到時只會以笑臉迎之，而不會說道歉的說話；當然說話的語氣亦有所分別。

三）她身上不會帶著「青蛙仔」

四）到服裝店約會時的反應

鑑於她出場的方式可說是沒有固定方式（Random）的，故可說她是三位隱藏人物中最難追求到的一位，能否追求到就得看主角的運氣與及觀察力了！



TEXT BY MS



神一般的RPG…

PS	製造商：ENIX　發售日：發售中
	售價：6800日圓／9800日圓(限定版)
RPG	容量：CD-ROM×2

SPECIAL EVENT Ver.1——鈴蘭草原

當Valkyrie將LIZARD打倒後距離CHAPTER 5還有一段時間，於是她便嘗試到別的地方去，她剛巧來到大陸以北的鈴蘭草原上空，不知為何這兒總是令到她有種特別的感覺，於是她便決定進入查看。當她踏進這個長滿鈴蘭的草原上時，亦剛好是入夜時份，這種情景令到她有種與別不同的感覺——



「這兒是…果然在這兒能感覺到人類的思念、但…」



正當Valkyrie在鈴蘭草原四周搜索時，她看見有一群不死者集中在塊石碑旁，便順便將這群不死者消滅，可是Valkyrie的一擊並不能將所有不死者消滅，只能將牠們趕走，為了知道不死者在此聚集的原因，她只好調查那古怪的石碑，當她上前調查時才發覺這原來是個墓碑來——

「為何在這種地方會有墓碑…」

SPECIAL EVENT Ver.2——相似

離開了鈴蘭草原後Valkyrie再度踏上旅途，她來到一個叫蘇拉比魯(ジェラベルン)的地方；位置大陸的西南部，由於這個國家是行王室制度，所以貧富懸殊的情況非常嚴重，再加上吸納大量難民，從而令到國家的經濟非常混亂。怎樣也想不到LUCIO就在這個國家裏…



當日、LUCIO的好友古莉亞(クレア)在街中的廣場上正打算回家時卻遇上擁有銀色頭髮的Valkyrie，令到她想起LUCIO曾說過有關年幼玩伴PLATINA的事——

「——那孩子是怎樣的？是美人嗎？」LUCIO說：「不要胡說，她只不過14歲？怎樣說…可愛吧…若是她長大的話，相信會是位美人。」

「呵~」LUCIO繼續說：「話雖如此、但…」

「但？」LUCIO說：「她的銀色頭髮，當陽光照射時發出紫色的光輝，真的非常美麗…」

在當時的古莉亞心中已知道LUCIO直到現在都喜歡着她，這令到古莉亞內心對銀色頭髮的少女產生妒忌，雖然她在心中有另一個自己與產生妒忌的自己自我掙扎起來，可是卻不能淹沒這妒忌之心，結果她拾起地上的石頭；向Valkyrie投去，事後便急速離去，在她離去的途中在想着剛才自己所做的一切——

「究竟我在幹甚麼？竟然妒忌別人…就如蠢材一像！」



受到傷害的Valkyrie受到古莉亞的母親邀請到家中治傷，她為了自己女兒所做的事先向Valkyrie致歉，Valkyrie亦沒有放在心內，此時LUCIO正好前來古莉亞的家——



「婆婆、你好嗎？我拿了賺取得來的錢來。」LUCIO向古莉亞的母親說。

「呵、是LUCIO、真是要經常麻煩你。另外那位是美莉露(メリル)小姐，剛才古莉亞向她投擲石頭…」

「古莉亞？怎會這樣、她不是這樣的孩子來…真的很對不起、古莉亞那傢伙真是…」LUCIO前向美莉露說。

當LUCIO看見美莉露的樣貌被嚇得呆了一會，因為她的樣貌實在太像PLATINA。

「第一次見面、是LUCIO先生嗎？」以美莉露身份隱瞞身份的Valkyrie說。

當LUCIO離開後古莉亞的母親便向美莉露解釋，原來她的家非常窮，根本一個人生活都沒可能，而能夠生存到現在都是因為LUCIO不時將賺回來的錢給她。LUCIO返回自己家後指責古莉亞所做的事，可是她卻顯得十分不滿。



「真的這麼想說此事？好吧！此事的確是我幹，我妒忌那個人！！…因為她太美——也因為她的銀色頭髮。」古莉亞向LUCIO說。

「古莉亞…」古莉亞繼續說：「不明白我的感受嗎？LUCIO的心中就只有…」

CHECK POINT 5——BEST ENDING條件

在遊戲總共分為三個不同的ENDING，分別是BEST ENDING、NORMAL ENDING以及BAD ENDING，若玩者是以EASY模式進行遊戲，最後就只有NORMAL和BAD ENDING出現，但若玩者是以NORMAL或HARD模式進行遊戲，就可以玩出BEST ENDING來，可是要取得BEST ENDING就必須達成有特定的條件，而且還非常苛刻，不過只要玩者們就根據本刊的攻略進度，就沒有必要從頭玩過，所以大家可以放心。因為一切都是由CHAPTER 2開始……

達成BEST ENDING條件

1) 在CHAPTER 2中；不得進出在地圖上的鈴蘭草原。
2) 不得進出在CHAPTER 3出現的BAMUTH城。
3) 在CHAPTER 4開始時立即送一位合付條件的靈件到神界，Valkyrie的封印值為100。
4) 當CHAPTER 4所有EVENT完成後，進入BAMUTH城，並與BAMUTH見面時選擇：「思とどまる」。
5) 當CHAPTER 4所有EVENT完成後，進入鈴蘭草原及蘇拉比魯。
6) 在CHAPTER 4中，必須完成LIZARD · VALETH之塔，並將LIZARD打倒。
7) 踏入CHAPTER 5之前必須將Valkyrie身上的「ニーベルンゲンの環」除掉。
8) 完成CHAPTER 5所有EVENT後，在封印值10以下的情況將LUCIO送上神界，當然要合付條件。
9) 在CHAPTER 6終結後，當Valkyrie的封印值達30以下時，發生LUCIO與LOKI的EVNET。
10) 在CHAPTER 8時，並要在Period完全用完之前，利用精神集中到鈴蘭草原，否則就會變成NORMAL或BAD ENDING。

其實BEST ENDING的達成條件是主要與Valkyrie的封印值及評價值有關，玩者必須令Valkyrie的封印值低的同時，評價值也要保持得很高，可是兩者則好是成正比例(即是當Valkyrie送靈魂上神界時，其評價值和封印值均會增加，但若是不送靈魂上神界，其評價值和封印值就會減低)，為了將兩者的數值變得極端，就只有跟以上的步驟進行遊戲，至於封印值的增減詳情，可參考CHECK POINT 6。(註：若評價值太低的話，招來的ENDING就只有BAD ENDING)

CHAPTER 5-0

MODE	Period	所需人材	勇者適性值	技能	其他	筆者推薦
EASY	24	劍士	90	March/ Attack Pow/ Resist Damege/ Defend	敏捷/ 懂游泳	LUCIO
NORMAL	24	劍士	90	March/ Attack Pow/ Resist Damege/ Defend	敏捷/ 懂游泳	LUCIO
HARD	28	劍士	90	March/ Attack Pow/ Resist Damege/ Defend	敏捷/ 懂游泳	LUCIO

CHAPTER 5-1——欲成爲神的男人

Valkyrie在人界的上空再次開始聆聽，結果在凡斯保克聽到一名女魔法師的聲音，於是便前往這個擁有「魔術研究者樂園」之稱的地方查看，原來這個故事是發生在ROLENTA的學生MELTINA（メルティーナ）身上。當日她回到學園中從學生中得知為師ROLENTA喪命一事，並沒有感到特別驚奇，因為她早就知道這是LIZARD所做的事。她回到自己的家後，為最討厭的老師喪生一事而不禁高興起來，並向LIZARD致謝，可是在平時都會在這時候出現的LIZARD卻沒有出現，於是她便到房中的圓筒形機器內，使出靈魂與肉體分離之法，以靈魂的狀態到LIZARD的研究室去。當她來到LIZARD・VALETH之塔的內部時，卻發現在深處的牆壁上刻有特殊文字，心中不禁對LIZARD懷疑起來——



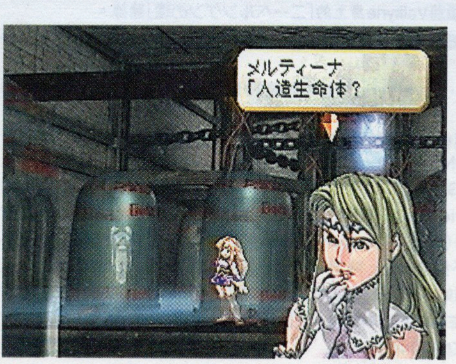
「整座塔都充滿着魔力…在牆壁上刻有特殊文字，但是…那不是RON（ルーン）文字嗎？説笑吧…這是失傳的第4號和14號文字，連22號文字都有！究竟發生甚麼事？不過、都已被解咒。竟然將次元隱藏在這巨大的塔內，那傢伙究竟是想取得甚麼力量？」MELTINA自言自語地說。



她再進入塔的最深處，利用地上的魔法陣來到一間秘室，那兒的四周都放滿書籍，她從這堆書籍中找到LIZARD的記錄書，可是整本書都以他自己的魔法語言來記錄，MELTINA根本就不能明白書中內容，於是她再向LIZARD的研究室查看，並發現四周佈滿破爛的試官，唯獨其中一個沒有被破壞的；則藏了一位少女的肉體——

「人造生命體？沒錯！這的確是人造生命體來！但那傢伙創造這樣的東西；對少女有興趣嗎？連一些細微的部份也造得不錯…真是！那個變態佬！有像我這樣的女性都…！我可不是為了見到這樣的東西而使用靈體分離之法！不過、對了！」

這個時候MELTINA想到一個辦法令LIZARD出現，便向人造生命體使出結晶魔法，將其帶走，即使LIZARD不出現，她也可以用來作解剖實驗，她回到自己的身體後在房間中等待，終於都感到LIZARD的氣息——

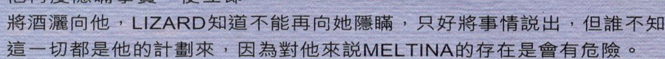


「LIZARD、你要偷看到何時？」利用「移送方陣」現身的LIZARD說：「不好意思，我並沒有這個意思。」

「很久沒見呢！怎樣喝一杯？」MELTINA拿起手上的酒舉向LIZARD說。

「剛才的力量是怎樣取得？」LIZARD回答道：「一開始就問有關咒語的問題，你真的沒有變。」

「LIZARD…那是、你幹的嗎？」LIZARD假裝不知情說：「甚麼？」



MELTINA無法忍受到他再度隱瞞事實，便立即將酒灑向他，LIZARD知道不能再向她隱瞞，只好將事情說出，但誰不知這一切都是他的計劃來，因為對他來說MELTINA的存在是會有危險。

「我明白了！回答你就是。」MELTINA說：「不變的人不就是你嗎？最討厭令到人着急的！」

「是賢者之石；我已得到手。」MELTINA驚訝地說：「真的？」

「它可以比喻為『百億頁厚的字典』…卻不能如將所有的知識變成自己的東西，並不非常方便的代用品來。另外…有一件事要你幫忙的。」

「我？」LIZARD認真地說：「你是否將我的人造生命體拿出來？我想取回它，當然不會只是這樣。」

「我不知道原來你對那種東西有癖好。」LIZARD說：「請不要這樣說，對我來說它是很重要的。」

「好吧！先旨聲明，我想要的是有關比夫尼斯（ビフレスト）的情報。」MELTINA邊行邊到放置人造生命體的地方說。

MELTINA所想知到的是，連接人界與神界之間的比夫尼斯橋，以前曾流傳過在在尤古多拉（ユグドラシル）之頂點，能取得的奧汀魔力，她對此事非常感興趣，可是LIZARD並沒有正面回答她，這對於MELTINA來說現實是多麼冷酷，如果所見到的夢能繼續的話，她寧可選擇一直長眠下去。不久二人來到放置人造生命體的房間——

「這個人造生命體只是在睡眠着，這少女現在就如在造夢般。她很可愛呢！長大後一定是位美人來。」

「…比夫尼斯橋就在尤古多拉的森林裏。」MELTINA驚訝地說：「就是那個妖精住的森林？」

「是。」MELTINA說：「那不是無用！」

「普通來說就是的。」MELTINA接着說：「那些妖精不會踏出森林一步，又不愛與別人交際，寧可他們不存在還要好。」

「若他們不存在的話就會很麻煩。」MELTINA說：「為甚麼？」

「你都應該知道那些妖精究極在幹甚麼嗎？」MELTINA說：「是保護大樹尤古多拉，因為支撐世界的大樹枯萎的話，世界就會毀滅。」

「沒錯！有很多人都不知道此事。」MELTINA不耐煩說：「要複習神學的話就免。」

「請你再細心聲下去，在我製作人造生命體時發現到頗有趣的事情。」

「有趣的事？」LIZARD繼續說：「妖精要人界居留下來的話，就必須要擁有肉體，即是神之器。」



「…那麼？」LIZARD說：「即是說妖精都是神，因此也証實到妖精能與人類之間誕下孩子一事。」

「胡說罷？」LIZARD認真地說：「是真的，事實上奧汀是半妖精來。」

「有甚麼証明？」LIZARD說：「奧汀現時是眾神之王，你應該知道的。」

「是人類的創世神話一事？」LIZARD說：「是的、在爭執的最後，奧汀成為王。可是世界毀滅的話，就不會有任何東西留下來，就這樣他將第二個世界和人類創造出來，因此他成為萬物之父。」

「果然很有趣。」

MELTINA開始對此話題感興趣，於是LIZARD繼續將自己所知道的事說出——「奧汀原本是最弱的神，他為何會成為眾神之王呢？MELTINA你不覺得很可疑的嗎？人類是不完全的，相反神就是完全，即是說神是不能



成長的，但…」

「奧汀就不同，因為是半妖精。」MELTINA開始明白便接下説。

「沒錯！他是人類與妖精的混血兒，並擁有與人類一樣的成長能力，他擁有力量，因此能夠在最後凌駕眾神奪得王座，之後的更為重要…神為了保護大樹而利用妖精作器來居留在人界。」

「不要再反覆地説。」MELTINA不耐煩説。

「…即是説這已証明了人和神之間的靈魂是同等，那麼人類的靈魂亦可以相反地進入神之器(即妖精)內。」

「將靈魂轉移到別人去？」LIZARD説：「人造生命體是由甚麼製造出來？知道嗎？」

「一半妖精、一半人類。」LIZARD説：「沒錯！那它的本質就如半妖精一樣，如果將自己的靈魂寄宿在人造生命體的時候…我或許會成為神。」

就是這樣LIZARD向MELTINA説出一切，不過他現在並沒有打算將人造生命體取回，還希望MELTINA能暫時為他託管，而他利用「移送方陣」離去。聽到這麼令人驚訝的消息的MELTINA，當晚再次使出靈魂與肉體分離之法到街上觀看夜景，她並不明白LIZARD的想法，此時她突然聽到LIZARD的聲音——

「MELTINA、聽到嗎？我除了想成為神之外，還有一個希望，那就是將神封入人造生命體內，並將其強大之力封印，完成的話就可以向神挑戰，也可以將自己所愛的女神成為自己的東西，這不是就如夢一樣？」

終於LIZARD開始他的計劃，就乘她靈魂離體之際，到達她放置肉體的房間內，並使出凍結魔法將其肉體完全凍結，這樣MELTINA就等同死亡一樣，Valkyrie見她成為LIZARD的受害者便決定找她商討——

「沒有打算與我一起嗎？」MELTINA説：「哈哈哈！我？和你？」

「沒錯！如果你協力的話，不論比夫尼斯或尤古多拉的事都可以繼續研究。」

「好吧！反正都沒有路可以選。」

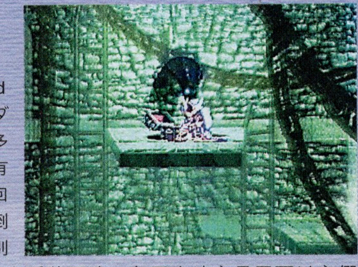
就是這樣MELTINA成為Valkyrie的助手之一。

生身の肉体のままで
行けないのなら、
一時的にでも幽体離
離脱できればいいんだわ。

レザード
「あなたの存在は
私にとって少々危険だ。

亞古達爾遺跡

擁有巨大的魔晶石被封印之遺跡，曾有不少人為了取得這魔晶石之強大力量而踏入這兒，可是直到現在仍沒有人取得這力量，究竟這魔晶石是否真的存在？那就不得而知。



注意事項

亞古達爾遺跡所需時間：2 Period

備註：在亞古達爾遺跡(アークダインの遺跡)裏，雖然設置有很多寶箱，但是這些寶箱大部份均藏有敵人，由於寶箱內的敵人是沒法回避，所以必須將寶箱裏的敵人打倒才取得內裏的寶物，各玩家要特別注意。另外，在遺跡中有不少浮游石塊，有不少地方是需要以它們來作腳踏才能繼續前進。當來到地圖的★點，就會蛋制被關在那兒的房間，必須將房間內的敵人打倒才能離去，成功的話會有EVEVT EXP。

BOSS 戰

名稱：レイバーロード×3
HP：16000
弱點：無

亞古達爾遺跡MAP

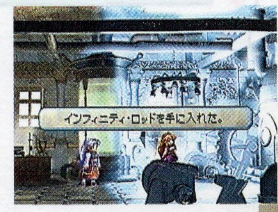
1) 猛禽之爪
2) レデュース・パワー
3) ベラドンナ
4) スタン・マジック
5) ユーテル・セプター
6) レデュース・ガード
7) ダーク
8) ランサー
9) 天空之瞳
10) レジスト・マジック
11) スタン・チェック
12) クリス晶石
13) レデュース・パワー
14) セポリー
15) レジスト・ダメージ
16) ラビス晶石
17) エーテル・セプター
18) ダークネス・アロー
19) エストック
20) 植物種子
21) レデュース・ガード
22) ビースト・スレイヤー
23) コンボ・ジェエル
24) デーモン・スレイヤー
25) スター・ガート
26) 聖杖アドヴェンティア
27) 聖衣ブリタニア・ガーブ
28) マイティ・チェック

出入口

迷宮出現難度

EASY/ NORMAL/ HARD

MELTINA 之遺物



位置：凡斯保克MELTINA的房間
條件：隊中有MELTINA
所需時間：1 Period
取得ITEM：インフィニティ・ロッド

CHAPTER 5-2——烙印

不知那是天意，還是巧合，Valkyrie在聆聽時卻聽到從蘇拉比魯發出的LUCIO聲音，她只好再次前往蘇拉比魯去。LUCIO自從逃離出生的村莊後，一直在這兒居住，PLATINA之死可謂令他刻下了深深的烙印，他自從上次遇上銀髮的少女時，令他的心情非常沉重，住在這兒的小孩們也為他擔心，雖然他心知不能一直這樣下去，但是那日實在令他沒法忘掉。LUCIO回到家後與友人分配今天工作的酬勞，並約好今晚開始工作的時間。可是事情卻不這麼如意，就到達開始工作的時候，除了古莉亞和LUCIO之外，再沒有人來到約定地點集合，突然從街外進來的一位村民，表情顯得非常慌張——



「你們都是快逃吧！你們也應該知道巴利（バレン）如何的！他偷去貴族的錢包，發現後…被折磨至死。」

「說笑吧…」古莉亞顯出不相信的表情說。

「這是真的，他的屍體被吊在樹上，也因為這樣，那些貴族要將貧民區內的人殺死，你們都是快些離去，他們真的打算殺光我們。」

「怎樣辦LUCIO？我們這樣離去的話，拉斯迪（ラスティ）如何？」

「仍生存的話再見，我先走。」村民見二人還不決定主意，只好自己離開。

當村人離去後LUCIO決定離開這兒，並吩咐古莉亞先行，而他則會連同町內的孩子到町外的森林與古莉亞會合，可是古莉亞並不願意自己先行離去，硬要與LUCIO一起，LUCIO只好如她所願，當二人到町上找那群小孩時，發覺四周已無人色，相信他們已被貴族的士兵殺光——

「為何會這麼多士兵？我不想死…」古莉亞傷心地說。

「真的會死嗎……」LUCIO絕望地附和道。

就在二人傷感之際，站在LUCIO後方的一名士兵，乘LUCIO不為意向準其要害放箭，受到重傷的LUCIO為了能令古莉亞平安離去，他向士兵使出最後的力量，將之打倒，可是他再沒有餘下的力量站起來。

「這樣已可以嗎？」奄奄一息的LUCIO說。

「為甚麼…為甚麼要這樣？」LUCIO說：「又再次放下別人、我要怎樣做才好，真是不明白…」

「要我放下LUCIO自己逃去？你在說甚麼？」LUCIO說：「不是！以前、我已是一個放下別人，任由人去死的傢伙來…現在又再次放下別人…」

「那麼你不要放下我！」LUCIO說：「對不起…」

就是這樣LUCIO離開了這個世界，古莉亞不能接受這個現實，只好向天大喊，她的喊聲和村民的叫喊傳到Valkyrie的耳邊，於是她決定選擇LUCIO的靈魂。

「是誰？」Valkyrie向LUCIO說：「我是選擇靈魂的使者。」

「戰鬥女神Valkyrie？但、這姿態…」Valkyrie並沒有理會他的反應：「沒有打算與我一起嗎？你有生存的權利的。」



「可是…不能將古莉亞放下的。」Valkyrie說：「這樣的話…」

Valkyrie便帶LUCIO看古莉亞的情況，他看見古莉亞平安沒事離開了蘇拉比魯，心中感到少許安慰，並跟隨Valkyrie離去。



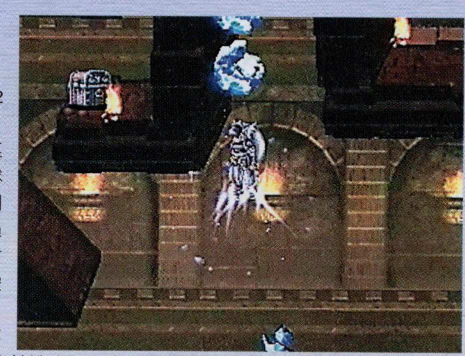
炎之城塞

位於凡斯保克西南面的火山島，有一個名為沙尼魯（サリル）的火山，不知是誰在火山口內部興建了一個城塞，這個城塞被可謂被火炎包圍，危機四伏。

注意事項

炎之城塞所需時間：2 Period

備註：在炎之城塞裏有不少地方會有火球從天而降，必須以劍將其斬去才可以通過（但都需要慢慢前進），在先將★點的按鈕按下，方可前進。此外更有些地方需要利用晶石的反彈力才能前進（只要將晶石放在同一位置就可），至於紅蓮寶珠的取得方法，則要先在地上放出晶石作腳踏，並跳至頂點向左側牆壁放出3個晶石，在星塵未散時立即跳上星塵上，便作以星塵作腳踏，這樣便可以到左側取紅蓮寶珠。當到達BOSS前時，將左側的壺取起，並帶到有火球從天而降的地帶，讓壺收納火球，當收納一定程度的火球就可以取得EVENT EXP及進行BOSS戰。



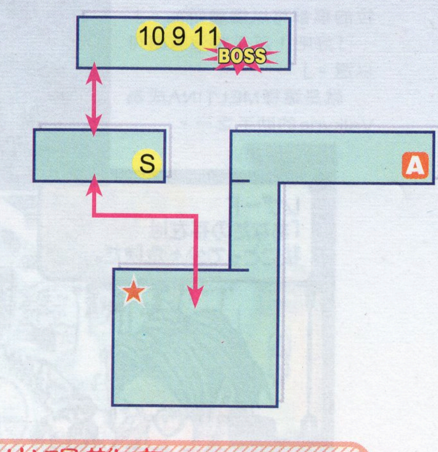
BOSS戰

名稱：ファイア・エレメンタル
HP：36000
弱點：冰

炎之城塞MAP

1) 天空之瞳
2) シャドゥ・サーヴァント
3) エストック
4) ダーク・セイヴァー
5) グールパウダー
6) ストーン・トウチ
7) ラウサー
8) 紅蓮寶珠
9) 久遠之燈火
10) 紅蓮剣インフェルナス
11) ミトラ聖水

出入口



迷宮出現難度
HARD

CHAPTER 5-3——機會

同樣在雲魯羅亞(ヴィルノア)的軍事大國，傳來了一名傭兵的聲音，他就是曾與ALUZI一起運送不明貨物的BADLUCK，今次他所遭遇到的是受到不知名者的襲擊。當晚他與那位暗殺者對峙了好一段時間，結果他都是難逃一劫，身受重傷的他，使他回想起往事，當日他就如平常一樣懶洋洋地睡到黃昏時份——



「你想睡到何時！工作怎樣？」在屋外澆花的絲娜(ジーナ)說。

「工作？我現在的工作是怎樣你應該知道的。噢、原來已到這個時份…那就、起床罷！」

「你在說甚麼！太陽都就下山了！還有不要忘記收拾好自己的房間！！」

「是、知道了！」BADLUCK敷衍地回應。

BADLUCK的衣著還未整理好就從房間出來，看見絲娜還有心情種花卻感到奇怪，因為現在國家正處於戰爭狀況，不過戰爭對絲娜來說並沒有影響。



「現在是戰爭，還有這樣的心情。」絲娜說：「…你在說甚麼？你未曾見過這些花嗎？」

「花？你是說那些掩飾的傢伙？對了！以前曾聽聞過，究竟它何時才開花？我從來都沒有見過它開花的。」

「那是仙人掌的其中一個品種來。」BADLUCK驚訝地說：「仙人掌？」

「它只會在月圓之夜的數小時才開花，若在發呆或入睡的是看不到的，不過、曾有傳言說在開花的時候向它許願的話，就能實現願望。」

「原來如此…所以才種植這種沒價值的植物。」絲娜說：「並不是沒價值的。」

「真的這麼想要錢嗎？」絲娜氣憤地說：「蠢材！我只是祈求戰爭發些結束吧！」

在當時來說，BADLUCK應為絲娜是個頭惱簡單的傢伙，還未知道當中的精髓所在，他再度回房休息後不久終於願意去酒場接收工作(當時的酒場多是有不少任務可給傭兵接收)。BADLUCK本身愛接收一些容易收到金錢的工作，他當日再次向從中介紹委託人接收工作，可是卻得冷淡的回應，當他第二天到達酒場時，得到的就是那名暗殺者……身受重傷的他一步一步慢慢的返回家中，他好不容易才回到門外，並靠着花槽自言自語地說——

「早知道是這樣，就不這麼早出來，我不想死、真的不想死…很痛…誰可以救我…」

BADLUCK的意識開始模糊，四周變得漆黑，最後他的生命終於完結，可是他的靈魂卻不斷呼喊着——

「不想死…很痛…救救我…是誰？在呼喚我…我仍生存嗎？」



他看見自己的屍體時才發現自己已經死去，而在他見面出現的卻是Valkyrie，可是一向輕佻的BADLUCK，卻不為意地以輕佻的語句與Valkyrie說話，當然Valkyrie並不會接受這種人，當他知道自己不是被選中的靈魂，顯得非常慌張，他為了顯示自己不是極惡的人，便攪盡腦汁想回過去曾做過的好事，不過由於他本身是傭兵，所做的事不是搶掠，就是殺戮，根本沒有一件是為世人幹的好事，當Valkyrie給他最後一次機會時，他終於都記起自己在3-4年前所幹的唯一一件好事，當時他受到奴隸商人的要請，作北面的雲魯羅亞賣出的只年僅7歲少女奴隸之護衛，就在護送的途中，那位奴隸商人要將BADLUCK的報酬減半，令到他非常不滿，雖然他最後亦有取去報酬，但換來的就是將那位7歲少女帶走，並帶到加米魯村的教會收養。

Valkyrie聽到此事之後決定接收BADLUCK的靈魂，這個時候絲娜從屋內出來，除了看見BADLUCK的屍體外，還看見仙人掌正開花……相信他能夠記起3-4年前所幹的事，都是此花所致。

BADLUCK 之遺物



位置：加米魯村的教會
條件：隊中有BADLUCK
所需時間：1 Period
取得ITEM：手織りのバンダナ

CHAPTER 5-4——沒有肉身的男人

只從KASHELL死去之後，茜莉亞開始變得孤獨，現在她正要找尋一直背負着沉重過去的好友GREY(クレン)，主要她要向這位好友報仇說恨，可是誰都不知道GREY的過去，是多麼沉重；多麼痛苦。GREY一直以換魂之法生存到現在，為了維持包着沒有肉身的裝甲，他只好將好友的靈魂吸去，成為自己的生命能源，可是他再不能接受這種痛苦和折磨……當日、全不知情的茜莉亞向着亞古達爾遺跡進發，並立心將殺掉好友莉美亞(レミア)的他作了斷，可是孤獨的茜莉亞內心卻充滿着猜疑，在前往的途中，她的腦海不斷浮現出死去同伴們與GREY的對話——



「你是隨風搖曳的草嗎！」KASHELL說。

「這句話不是ALUZI教的嗎？」茜莉亞說。

「例如我是柳技般。」艾美說。

「他好像聽不到。」KASHELL補充說。

太陽很快就下山，四周都變得漆黑，茜莉亞在森林中，利用路上的木技生火休息，對她來說現在已不能回頭，翌日、茜莉亞終於來到亞古達爾遺跡，她不禁埋怨地說：「為何會變成這樣？她做了甚麼？我還視他為同伴…」



不久、茜莉亞終於找到GREY，茜莉亞為了報仇決定以自己的力量將他殺掉…

「GREY！終於見到你…」GREY轉身說：「…是茜莉亞。」

「我是不會原諒你的，將所有東西破壞的罪魁禍首都是你！KASHELL、艾美、大家都死了…從那日開始一切都亂，莉美亞死後那天開始！你還有甚麼話要說？！」

茜莉亞取出身上的劍指向GREY，但是他並沒有說過一句話，這令到茜莉亞無法下手，變得無力的手，使到劍從她的手中跌落地上，並抱着GREY痛哭——

「說些話吧…說『我沒有殺掉莉美亞』吧！我不能殺掉你，因為這樣做的話我會變得孤獨。」GREY說：「對不起…」

GREY說罷後原為他俺飾的裝甲一塊一塊跌在地上，沒有一塊是人的肉體，看見這情況的茜莉亞表情顯得無奈，因為她不能接受這個現實，不禁大叫起來……Valkyrie看中這個背負着沉重過去的男人，並決定與GREY的靈魂見面——

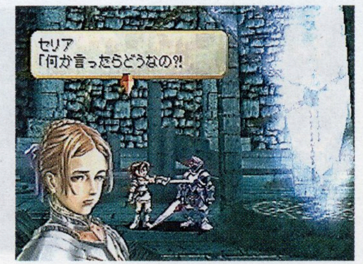
「失去肉體；利用換魂之法在地獄迷失的人。」GREY說：「我沒資格被你選中。」

「人類啊！你所做的事是冒瀆靈魂的行為，利用換魂之法犧牲的人是沒法利用換魂之法復活的。」

「我結果甚麼也做不到；是沒有價值的男人來，我知道需要制裁自己。」

「那就成為神的戰士吧！那兒會有道路給你行的。」

就這樣GREY成為神們的戰士。



SPECIAL EVENT Ver.3——不變的愛

內心一直充滿着迷惑的LUCIO，就在被Valkyrie送上神界之際，給Valkyrie發現到他的內心充滿着迷惑，她為了LUCIO設想便向他作出忠告：

「LUCIO、你內心的隔閡，究竟是甚麼？」LUCIO並沒有回應：「…」

「不想回答的話，我不會強迫你的，但是內心充滿着迷惑的話，在神界只會招來死亡，你不要忘記。」

LUCIO察覺到再不解決內心的問題，到最後都是得不到結果，於是便注視着Valkyrie——



「怎樣、有甚麼要查問？」LUCIO鼓氣勇氣說：「…可以與我一起到一條村？」

「沒關係…？」

不久、二人來到大陸北面的一條貪窮村莊，這兒就是LUCIO及PLATINA出生的地方，他帶領Valkyrie來到PLATINA的家，並說出年幼時所發生的事——

「我在這村子裏出生，我們二人時常在這兒玩耍…」

「…這家是？」LUCIO說：「這是我年幼玩伴的女孩之家…她的雙親都很討厭她，因此PLATINA一直過着辛酸的日子…但是當雙親說PLATINA的壞話時，而我就一言不語…」

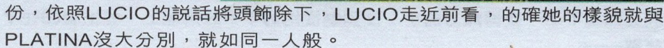
「那女孩叫PLATINA？」LUCIO說：「是。…我與她的關係很好，可是…」

「可是？」LUCIO繼續說：「有一天；我們知道雙親將她賣出，所以二人逃離這兒，在那個時候只有這樣做，因為我想不到有其他方法…無論怎樣我都不想與她分開…」

於是LUCIO帶領Valkyrie到當時逃離村莊時所經過的森林，並一邊說出當時的經過，還握着Valkyrie的手一同走過這個森林，不一會，他們終於來到這個鈴蘭草原，鈴蘭的花瓣隨風飄逸，情景就如當時一樣，LUCIO不禁向Valkyrie提出要求——

「那個羽毛頭飾可否除下來？」

不知為何Valkyrie就像忘掉自己的身份，依照LUCIO的說話將頭飾除下，LUCIO走近前看，的確她的樣貌就與PLATINA沒大分別，就如同一人般。



「果然一模一樣。」LUCIO說。

「與那女孩？」LUCIO說：「是、PLATINA…在這兒吸入過量的鈴蘭毒死了，都是我的錯；如果我沒強行帶她出來就不會…」

「那女孩很像我嗎？」LUCIO認真地說：「因此…將別人的印象蓋過自己的想法，我會覺得很屈辱，但我的心是不會變，仍然是這麼喜歡着。」

當聽到LUCIO這樣說的Valkyrie，卻不為意地向他親下一吻，可能這個行動並不是由Valkyrie本身的意識所發出，而是封印在她體內的PLATINA





之意識未，之後LUCIO平安地到達神界，Valkyrie亦在回想剛才的事，莫非真的能夠在人與神之間成立愛情嗎？不過無論怎樣也好，她總覺得能夠再次遇見他是多麼美好的事。

（註：此EVENT必須在Valkyrie的封印值達30以下及在CHAPTER 5時將LUCIO上神界才能發生。）



CHECK POINT 6——封印值



在前文已敘述過，BEST ENDING是與封印值有關，以下就為大家公開其封印值增減方法：

封印值增減表

方法	增減數值
送一個靈魂到神界	＋12
Valkyrie裝上「ニーベルンゲンの環」到神界	＋2
Valkyrie除掉「ニーベルンゲンの環」到神界	－2
同伴增加一人	－2
初到鈴蘭草原	－15
在CHAPTER 2-5時進入蘇拉比魯，並發生LUCIO的EVENT	－15
在與BAMUTHBAMUTH見面時選擇：「思いとどまる」	－15
在CHAPTER 4時將LIZARD打倒	－15
在CHAPTER 5時與MELTINA成為同伴	－15
在CHAPTER 5時LUCIO成為同伴	－18

CHECK POINT 7——Artifact

在各迷宮中玩者可取得不少Artifact（アーティファクト），這些Artifact全是奧汀所有，若不將它獻給奧汀，神界就會對Valkyrie的評價值減低，為了得到主神奧汀的信任，獻上Artifact是必需的事，不過有些Artifact對於戰鬥時十分有用，獻給奧汀的話是很浪費，為了不浪費這些Artifact，必須好好地選擇留下給自己用的Artifact。現在就為大家刊登他們的重要性：

取得地方	Artifact	重要性	效果
阿魯多利亞山岳遺跡	封印小箱	△	不能使用
	宝剣グリムガウディ	◎	怕雷屬性的敵人一擊死
凶禍之森	エクストリームガード	○	炎屬性傷害減半
	不死鳥之羽	△	自動回復戰鬥不能狀態/ 破壞率10 %
佐魯迪地下墓	ダマスクス製法書	△	不能使用
	宝冠フェルマー	○	暗屬性傷害減半
	青灰色之首飾	◎	LV UP時CP加100
龍宮洞窟	黑槍“鬼哭天使”	△	攻擊力65
	名刀“緋蓮”	○	攻擊力140/ 可2回攻擊
沙利羅實驗場跡	聖杯	○	可變換成生命腕輪
	名剣フェイム・フェイン	△	攻擊力60/ 可3回攻擊
	聖皇后のティアラ	○	暗屬性傷害減半
高拉教團本部	ダリスの香炉	△	消耗2 Period令全員增加100值DME
	ガーゴイルの像	△	可變換エンジェル・スリップ
奇岩洞窟	黃金之雞	△	完成一個CHAPTER時生一個金之卵
	蒼剣グラン・スティング	○	攻擊力500/ 雷屬性
洛姆丘陵的機關屋	昂魔之鏡	△	不能使用
	幻衣ミラージュ・ローブ	○	AVD加100/ 毒傷害減90 %
沙加斯浸食洞	生命腕輪	○	LV UP時DMG加300
	幸せのコイン	◎	取得EXP增加60 %
黑夢塔	妖艶な影像	△	可變換ユニコーンの角
	妖精の瓶詰め	◎	可變換オリハルコン
暗黑塔	蘇生秘法書	◎	可變換オリハルコン
	聖剣ロスト・セラフィ	○	10 %機率令魔晶石增加2倍
	蛇矛バシリスク	○	10 %機率令對手石化
亞古達爾遺跡	スター・ガード	○	防衛時給對方傷害/ 聖屬性傷害減半
	聖杖アドヴェンティア	◎	魔力高之杖
	聖衣ブリアニア・ガーブ	◎	防衛力高
炎之城塞	久遠之燈火	△	不能使用
	紅蓮剣インフェルナス	○	怕炎屬性的敵人一擊死
	ミトラ聖水	○	對不死者給予10萬的傷害
亡失都市迪巴	鈍色之冠	○	聖屬性傷害減半
	吼槍ドラグーン・タイラント	○	攻擊力300
水中神殿	鏡鎧リフレックス	◎	防衛力1500/ 聖屬性傷害減90 %
	裂刀ファーウェル	○	攻擊力320/ 可3回攻擊/ 傷害可增加5-200 %
	銀河の雫	○	可變ミトラ聖水
精靈之森	精王剣アレクタリス	○	攻擊力750/ 可2回攻擊
	神弓エルヴン・ボウ	◎	攻擊力700/ 可3回攻擊
	炎呪之珠	△	使用不能
古代墳墓阿美迪	聖酒リシュブール	○	MP變換17250值
	亡王の仮面	○	MP變換15000值
	アンブロシア	○	增加6000值DME
	紅水晶のオルゴール	△	使用不能/ MP變換10000值
	バシリスクの腕輪	○	毒屬性傷害減90 %
奉龍殿	ドラグーン・フェイス	○	雷屬性傷害減半
	操呪兵設計圖面	△	使用不能
	神さびた砂時計	○	返回5 Period
天空城	アトレイシアの竪琴	△	使用不能
	聖鎧アレフ・ストレイン	◎	最強之鎧
	剛弓ベルセルク・アロー	◎	攻擊力2400
亞利安洛特之迷宮	雷光剣シェドザード	○	攻擊力900/ 怕雷屬性的敵人一擊死
	賢者ソロンの秘文書	△	使用不能
	聖杖ユニコーンズ・ホーン	◎	可使用大魔法

（註：◎＝十分重要/ ○＝普通/ △＝不十分重要）

CHAPTER 6-0

MODE	Period	所需人材	勇者適性值	技能	其他	筆者推薦
EASY	24	魔法師	100	Monster Int/ Hit	勇敢	那那美/ 夢琉
NORMAL	24	魔法師	100	Monster Int/ Hit	勇敢	那那美/ 夢琉
HARD	28	魔法師	100	Monster Int/ Hit	勇敢	那那美/ 夢琉

CHAPTER 6-1——最後願望



在古尼蒙啡蘭裏再次聽到靈魂之聲，這件悲劇發生就於國內的士兵群裏，一位女扮男裝的士兵JEYAL(ジェイル)正向騎士團長法爾(ファーン)提出保守自己是女生之秘密的請求，雖然法爾並不十分想接納，但是他見JEYAL一片誠意加入騎士團，只好欣然接受，當然換來的就是JEYAL加入騎士團的真正理由。JEYAL的劍藝進步得很快，這令到法爾目瞪口呆，不禁在修練場中稱讚——

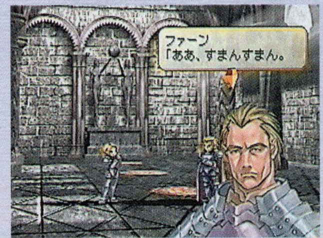
「你的劍藝進步很快，真令我配服。」JEYAL說：「多謝讚賞。」

「幾乎與男性一樣…」JEYAL說：「不要說！這是約定！」

「對不起。」JEYAL說：「真是。我不是你的部下來的嗎？請用一些嚴謹的態度對待我。」

「對不起、對不起…」JEYAL說：「又來這套…」

一天、JEYAL再不能忍受瑪古斯(マグナス)的行為，可是他最近根本沒有犯過任何事，完全沒有籍口可以將他處決，時間一天又一天的過去JEYAL與法爾的感情一天比一天深，結果兩者紛紛被對方吸引，可是雙方卻不知道他們是頗此相愛着…就在瑪古斯軍隊出陣前一刻，他們如常進行出陣前的祝福儀式，JEYAL與法爾作好準備將這個瑪古斯處決——



「出陣前的祝福儀式即將進行，這是機會。」JEYAL說：「…瑪古斯真的信奉像異形般的神嗎？」

「是、這樣是他就到此為止。」法爾說。

於是JEYAL與法爾連同一群士兵到達舉行祝福儀式的大堂，並向着瑪古斯攻去，可是瑪古斯利用魔法造出無形的牆壁，令到眾人的攻擊無效化，此外並召出邪惡的不死者法師，向眾人使出迷惑之法，這使到眾士兵們都倒在地上，不過唯獨是JEYAL沒有受到此魔法的影響——

「怎會這樣？為何迷惑之法沒有效？」瑪古斯驚訝地說。

「瑪古斯！你究竟對大家做過甚麼？」瑪古斯思考後說：「你是法爾部下的…哼、原來如此、究竟為何會這樣，規制是嚴禁女性混入騎士團中，那個法爾竟收藏一個女性。」

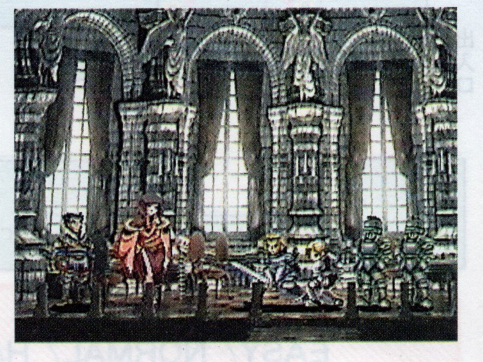
「不是很可愛的樣貌嗎？她只不過是利用男性的壞女人罷了！還是不知不覺地為了制止自己想法而作出來的理由，女人的心真是可怕…」邪惡的不死者法師說。

「你隻魔物、收聲！」法師繼續說：「魔物、這麼難得將你的心情代你說出來，我可是愛神丘比特呢？」

「你…絕對不會放過你…」JEYAL說。

就在這個時候Valkyrie立即出現在各人面前，在場的各人都感到驚訝。

「很久沒見！以前見你的時候好像不是穿這蒼穹之鎧，應該是漆黑色的，怎樣都好都是女性。」



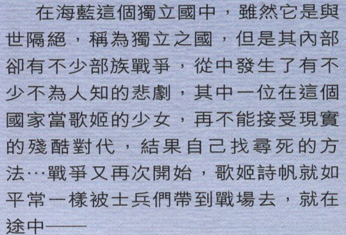
Valkyrie對於這樣無禮的不死者，根本就不會留情，於是便呼出靈魂們將這個可惡的不死者打倒，集合眾靈魂的力量，不死者法師J・D・奧露斯(ウォルザ)雖然不敵，但是她的目的都已經達成，受到迷惑之法的法爾拿起手上的劍，刺向沒反抗的JEYAL，結果JEYAL受傷倒地，由於奧露斯的任務已完成，她便離開現場，此時法爾回復清醒，看見倒地的JEYAL卻傷心不已，JEYAL不單向他表示愛意還作出最後的請求——



「求求你…一定要將那傢伙打倒…」

JEYAL說到這兒為止再沒有任何說話，法爾為了完成她的希望，便拿起地上的劍衝向瑪古斯去……

CHAPTER 6-2——可悲的歌姬



在海藍這個獨立之國中，雖然它是與世隔絕，稱為獨立之國，但是其內部卻有不少部族戰爭，從中發生了有不少不為人知的悲劇，其中一位在這個國家當歌姬的少女，再不能接受現實的殘酷對代，結果自己找尋死的方法…戰爭又再次開始，歌姬詩帆就如平常一樣被士兵們帶到戰場去，就在途中——



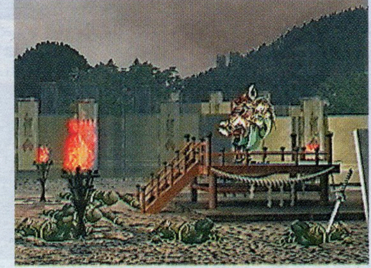
「你的歌聲會使人不出力量？…你想死多少人才足夠？知道嗎？你不存在還要好！你這個公仔！」村上的路人向着詩帆說。



詩帆聽到村民的指責，當然心中顯得不安，可是士兵們的頭領為了令她能繼續協助己方，而向她作出解釋——

「對於戰士來說壯烈地死去是最高的名譽來。詩帆是他們的引導者，令他們在死之前不會受到強烈的恐懼，這是能為國家帶來光榮的，忘掉剛才的女士所說的話吧！」

於是詩帆來到戰場上繼續她的歌聲，可是她並不願意再繼續下去，雖然士兵的頭領曾向她作出解釋，但她始終不能忘記剛才的村民之說話，終於她決定不再唱下去。歌聲的停下令到敵軍部隊回復精神，並打算向對方作出反擊，詩帆亦而受到己方的士兵拳打腳踢，最後己方的士兵終被一一消滅，餘下來的就只有呆滯的歌姬，今次紅軍的勝利，可說得上是沒有詩帆所唱的咀咒之歌，其中一位武士蘇芳便向她詢問——



「為何停止那咀咒之歌？」詩帆說：「…赤色是怎麼樣的顏色來。」

「未看過嗎？」詩帆說：「我從出生開始已是歌姬，一直都被命運帶領着，可是神並沒有將光明帶給我，祂給我的就只有疲累；以及卑鄙的少女之稱號。」

「你放棄歌聲，那麼希望甚麼？」詩帆說：「死。」

蘇芳聽到她的要求，便擺出架式欲承傳她的心願，可是不知為何他總是下不到手，他將刀放下並脫下醜惡的鬼臉具，抱起這個悲哀的歌姬，一步一步返回自己的大本營——

「…我保護了敵方的歌姬。」蘇芳向首領說。

「果然是很美的少女。但…」首領說罷後舉起手上的刀向詩帆斬下去。



「為甚麼！她是被同伴遺棄的，而且她沒有戰鬥的意欲…」首領說：「蘇芳，你被女色迷惑了嗎？這個女子害死了幾多同胞，她可是元兇來！」

「但是…」

蘇芳雖然對首領這種做法極為不滿，但是他亦沒有其他更好的方法解決事情，只好默默地接受。

CHAPTER 6-3——第二位女神

當Valkyrie進入這個亡失都市迪巴(亡失都市ディパン)內時，在廣場中央的斷頭台上看見一個人影，原來那是昔日的國王巴魯沙(バルバロッサ)，他對於自己的國家變成廢墟而感到怨憤，不斷向上天抱怨，當他看見Valkyrie的時候卻指責她為魔王的使者——



「呵！你這個魔王使者、Valkyrie…你那殘酷的眼光，我是不會忘掉的！導致我王國滅亡的罪魁禍首！」

Valkyrie並不明白巴魯沙所說的話，因為對於她來說，這兒只不過是初次來到的地方，但是巴魯沙沒有理會到這點，急於報仇的他變身成巨大怪物向Valkyrie展開攻擊，經過一番激戰，Valkyrie終於取得勝利，可是巴魯沙並沒有因此被滅，從此可見他的怨念是何等大。為了查明真相，Valkyrie只好進入迪巴城查看。怎料到在地下一層中找到一個時間制御裝置(即地圖上的★點)，突然傳來了一度不知從那兒傳來的人聲，時間制御裝置亦隨即起動……

雖然Valkyrie被轉送到另一個地方，但是卻發覺自己仍在迪巴城中，不過城內不單空無一人，連不死者都不存在，換來的是四周佈滿人類的屍體，她離開迪巴城到市街觀看情況時，發覺所有建築物均由破損變回原狀，而且還有人息，明顯地這是過去的世界，為了以防萬一Valkyrie立即轉變平常裝束，躲在一旁觀看——

「不可以放過一些抵抗的人，巴魯沙怎樣？」一位穿上與Valkyrie同一裝束的女劍士說。

「ALUZI已向眾人公開了將他處刑的事。」MELTINA說。



「不過、在他身邊的三位魔導師卻不知所踪。」拉奧尼說。

「我曾聽過有關城內有隱藏房間的情報、可能…」MELTINA接着說。

「算吧！總之我要親手處置國王，他們都幹不出甚麼來！你們先行吧。」女劍士說罷後突然感到一股Valkyrie的波動。

當那位女劍士離開後，Valkyrie心知這兒是過去的世界，並知道那位女劍士就是她姊姊艾尼(アーリィ)，拜剛才的對話所賜，Valkyrie得知城內有隱藏房間，於是便前往查看，原來躲在這房子的人不是那三位魔導師，而是巴魯沙之妻瑪露絲(マルベス)——



「我是瑪露絲，是國王巴魯沙之妻。國王被三位魔導師的甜言蜜語欺騙，當察覺到時一切已無法回頭，人類為了得到永生而觸怒到神，怎樣都好，請你將這個王冠交給王…因為我希望他最後都是以王的身份…雖然我不知道會變成怎樣，但我和你同樣都是女性，希望你能明白我的請求…」

Valkyrie接收了這個王冠之後立即趕往廣場上的斷頭台，可惜一切已來不及，艾尼親手將巴魯沙處刑，當晚夜闌人靜的時候Valkyrie穿回戰鬥裝束到斷頭台去，不知道為何出現一度光將她送回現在的迪巴都市，Valkyrie便前往斷頭台找巴魯沙的亡靈，將王冠交給他後並說明一切——



「是這樣嗎…不過被騙一事根本不是問題來，只是因為我希望得到永生，才導致滅亡，這全都是我的責任，是我向魔導師下命令的，所以他們忠心地實行命令罷，他們是無罪的。是嗎？」

「…可能。」巴魯沙說：「能與你說話真幸運，這樣我可以捨棄一切安心地死去。」



表面上看事情就像完結般，但是實際上這件事還未完結，那就是一直在旁偷看以及帶領的Valkyrie到過去的三位魔導師，那三位魔導師見Valkyrie能從過去回來，心中非常不忿，不過他們並沒有打算就地將Valkyrie打倒，Valkyrie為了將他們消滅，於是決定到迪巴城找尋他們所在。

亡失都市迪巴

從前有一個非常繁榮的國家，不知為何現在變成一個廢墟，但是卻一種強烈的思念寄宿在這兒，相信絕對有解放的必要。

注意事項



亡失都市迪巴所需時間：2 Period

備註：由於亡失都市迪巴的EVENT與迷宮同時進行，所以有些時候必須進出迷宮。而最簡單的攻略法如下：在市街與巴魯沙戰鬥兩次→到迪巴城的地下魔法陣中回到過去→在過去市街中聽取隱藏房間情報→進入過去迪巴城的隱藏房間取王冠→回到現在找巴魯沙→將現在迪巴城的中央窗子打破→將BOSS打倒

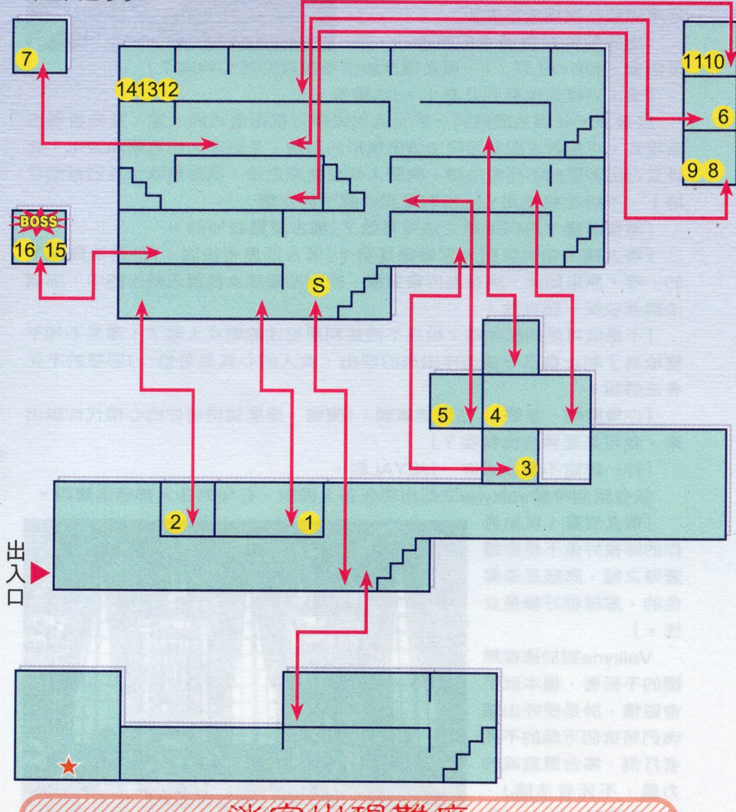
BOSS戰



名稱：ウォルザ
HP：30000
弱點：無

亡失都市迪巴MAP

1) 天空之瞳
2) ターグセイバー
3) ランサー
4) トリプル・ディストレス
5) 首の無い人形
6) ボルト酒
7) エヴォーク・フェザー
8) エスロック
9) リフレクト・ソーサリー
10) エーテル・セプター
11) ベラドンナ
12) クロス・エアレイド
13) コンセントレーション
14) 名剣ルインズ・フェイト
15) 鈍色之冠
16) 吼槍ドラグーン・タイラント



迷宮出現難度
EASY/ NORMAL/ HARD

水中神殿

在雲魯羅亞附近的湖畔，有一個神殿存在，神殿內充滿着瘴氣，從而成為不死者集中的地方，在這個建築物內有設有人工儲水池，在儲水池中能感到強大的力量，相信不死者就在那兒。



注意事項

水中神殿所需時間：2 Period

備註：在水中神殿中有不少解謎的地方，首先在入口附近的兩個水中按鈕，必須將其踏下，以旁的石像作腳踏才可以前進。其次是在★點處，有一塊石板屹立在牆壁旁，先將其拉開，並返回齒輪的位置，將左方的板機拉至最下，接後到▲處按下兩旁的板機，使水充滿所有房間，這樣就可以到●點，以劍攻擊黃色的機關，從而打開A點的通道。其三、將碎晶石放在■點，使晶石浮起並開啟機關。四、在「!」點將晶石反射從右上方射來的射線到門旁之綠珠。五、在◆點，以碎晶石放在水面作腳踏來前進。

BOSS戦



名稱：レイス
HP：1000000
弱點：ミトラ聖水

水中神殿MAP

1) 天空之瞳
2) イグニート・ジャベリン
3) ダーク
4) ラピス晶石
5) プリズミック・ミサイル
6) フットマンズ・アクス
7) 名剣ルインズ・フェイト
8) チャージ
9) 紅蓮寶珠
10) 鏡鎧リフレックス
11) 裂刀ファーウェル
12) 銀河の雫

迷宮出現難度
HARD

SPECIAL EVENT Ver.4——代替品

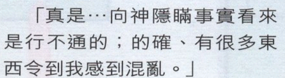
時間很快就過去，距離神之黃昏的時間只餘下很少時間，LUCIO在神界阿斯格特的鈴蘭草原上思念着PLATINA——不、應該是Valkyrie的影子…



「我在幹甚麼？Valkyrie就是Valkyrie、並不是PLATINA…但是…」LUCIO心中想着。

此時芙莉亞及LOKI（ロキ）剛好經過這兒，並看見LUCIO一片掛心的樣子便上前詢問：「LUCIO、在這種地方做甚麼？」

「不、沒甚麼…」芙莉亞說：「說謊！你不是在煩惱中嗎？因為你的心情游移不定。」



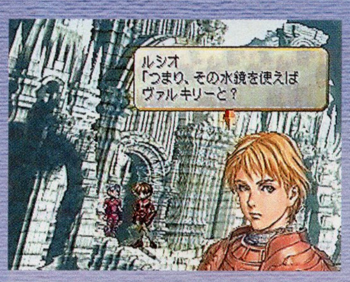
「真是…向神隱瞞事實看來是行不通的；的確、有很多東西令到我感到混亂。」

「那是甚麼？」LUCIO說：「嗯…其實是…有關到神界的問題，死？靈魂？勇者？神？還有…」

「是Valkyrie嗎？」在旁的LOKI便插口道：「她是位美人呢？但有點冷淡的感覺。」

「你在說甚麼！怎能這樣說Lenus（レナス）姊姊的！」LOKI說：「…是、是。」

「其實都沒有甚麼東西要隱瞞，其實她的本名是根據任務所配給的，就像人類死後就會變成靈魂輪迴轉生；就像神永遠存在；就像不死者脫離時之環一樣，Valkyrie是沈睡於人之姿態，在適當時候轉生為神，然後再度沈睡…」



「人的姿態？…」芙莉亞繼續說：「是、不過…Lenus姊姊已沒有那時的記憶了…」

「！沒有記憶…」芙莉亞說：「是、雖然大家都想聽取她前身的事，但是好像給FREY姊姊封印。」

「將人類的記憶封印？」芙莉亞說：「因為今次的任務很特殊…擁有人類的記憶都有障礙的，呀、說得太多…」

這時在LUCIO的腦海中浮現出PLATINA臨終前所說過的一番話——「真的很想將一切忘掉…」

「LUCIO？甚麼事？」芙莉亞看見LUCIO沈思便問道。

「不、沒甚麼…那、有沒有回復記憶的方法？」芙莉亞說：「這是沒可能的，因為這是FREY姊姊封印，能解開這個封印的就只有姊姊本身和奧汀殿下。」

「芙莉亞、不是說得太多嗎？而且FREY不是曾找你嗎？」LOKI說。

芙莉亞經過他的提點便立即轉身離去，LUCIO自己在想究竟PLATINA會否是Valkyrie呢？真的沒有其他方法令記憶回復嗎？可是這一切都給LOKI知道，LOKI為了完成自己的欲望，在他面前的LUCIO真好適合成為自己的代替品，於是LOKI便引誘他到奧汀與Valkyrie聯絡的水鏡去，那見除了有能與Valkyrie聯絡的水鏡外，還藏有神界的秘寶龍玉（ドラゴンオーブ），這亦是LOKI的目標。結果LUCIO都受不到誘惑，與LOKI一同前往置有水鏡的地方——

「奧汀會每隔一定的周期與Valkyrie聯絡，利用這兒的水鏡聯絡。」LOKI一邊帶領一邊說。

「即是說、利用這水鏡的話就可以與Valkyrie…」LOKI說：「沒錯！」

「但是、做這種事許可嗎？」LOKI說：「若是我做的話就沒有問題，但是你做的話、就要考慮清楚，因為一經發現會受到極刑對待。」

LUCIO考慮了一會便繼續向水鏡處前去，不一會他們已達到水鏡處，LOKI將水鏡的使用方法告訴他後，LUCIO便依照LOKI的說話閉上雙眼；以思念來與Valkyrie聯絡——

「Valkyrie…聽到嗎？是我、LUCIO…Valkyrie…聽到嗎？Valkyrie…」



「這是、究竟發生甚麼事？你可知道這是不許可的事？」Valkyrie聽到LUCIO的聲音便回應道。

「我知道、但…」Valkyrie看見他手上發出閃光便說：「LUCIO…、這是？」

「現在將這耳環送給你，希望你能接受…但是、其中一隻藏在別的地方…」

「就是為了這樣的事、而無理地使用水鏡？」LUCIO繼續說：「真正希望你取下的不是這耳環…如果你取下的話大概會…不、我想你一定會知道另一隻耳環的所在。」

「我不明白、你是叫我在尋寶嗎？竟然幹些愚蠢的事…你知道嗎？幹這種事之後變成怎樣？這種、這種無聊的事！！」Valkyrie氣憤地說。

LUCIO聽到Valkyrie這樣說，深受重大的打擊，他完全沒有注意到LOKI的舉動，其實LOKI就乘他與Valkyrie聯絡時，已將藏在這兒的龍玉取走，並為了令LUCIO成為自己的代替品，更在他面前現出真身——

「這個姿態、LOKI…你？」LUCIO一邊退後一邊說。

「後悔嗎？而我取得龍玉便滿足了，當然偷取龍玉的犯人是LUCIO、你。」LOKI說。

「甚麼？」LOKI繼續說：「你是偷走龍玉的犯人，就讓我將你殺死。」

「不要胡說！怎會像你所想般順利！我、還未可以死的！」LUCIO拿起手上的劍準備一切，就是這樣二人在水鏡前互相打了起來。

（註：此EVENT必須在CHAPTER 5時將Valkyrie的封印值達30以下及在CHAPTER 5時將LUCIO上神界才能發生。）



CHAPTER 7-0

MODE	Period	所需人材	勇者適性值	技能	其他	筆者推薦
EASY	24	魔法師	110	Undead Int/ Avoid/ Resist Magic	炎呪之珠	ROLENTA
NORMAL	24	魔法師	110	Undead Int/ Avoid/ Resist Magic	炎呪之珠	ROLENTA
HARD	28	魔法師	110	Undead Int/ Avoid/ Resist Magic	炎呪之珠	ROLENTA

CHAPTER 7-1——仁慈

自從詩帆死去之後在海藍的蘇芳一直都充滿迷惑，這令他回想起友人曾向他說過的話：「戰爭有美與醜的嗎？這鎧甲沾滿了多少人的血，蒙蔽真實的都幾像你！」

「不是！我！」蘇芳想回答友人的說話，但卻說不出口。

返回現實的他，其實正在行軍之中，戰友看見蘇芳的神情有異，便問道：



「怎樣、蘇芳、沒事嗎？」蘇芳回答說：「…不、沒甚麼。」

「雖然我知道你對今次的任務沒興趣…不用想得太多，我們假裝非戰鬥員，並跟蹤偽裝兵的指示行動就可以。」

「但是！」戰友說：「情報的真與假並不是問題來。」

他的戰友說罷後繼續前進，但是蘇芳卻不十分滿意這次行動——

「詩帆…我究竟要怎樣做才是…」

無論蘇芳如何不滿，都不能停止這次的行動，最後他們依照行動指示將整條村莊燒毀，由於任務已完成，領隊及一眾士兵均撤離這村莊，餘下的蘇芳卻看見不遠處還有生還者，當然那生還者看見蘇芳真慢慢地向接近自己，慌得全身發抖，雖然是這樣，但他為了保護自己一家，仍拿起手上的劍面向着蘇芳，蘇芳擺出攻擊的姿勢欲上前攻擊時，看見這種狀況就如看見當時的詩帆一樣，終於他都下不了手，而為了保護自己一家的生還者乘機向他攻擊，怎料到蘇芳完全沒有任何防衛，結果被一擊倒地…

「為甚麼不戰鬥？」Valkyrie說。

「…有令我費思事。」Valkyrie說：「費思事？」

「究竟何時開始變成這樣？向小孩及女性揮劍是不能容忍的事，不是無情，而是還有一點明確的理念，但是現實中就是殺殺戮無數無抵抗力的人。我是守護一些被遺棄的人們，並不是守護一些權威和無形的東西…」



看見自己的部下欠缺了一人，於是整部部隊返回村莊查看，怎料到他們所看到的就是蘇芳的屍體，首領看見他後感到惋惜，並覺得他太仁慈。

精靈之森

精靈之森是人類界唯一有妖精存在的地方，妖精們均住在這個森林裏，可是由於他們對人類存有界心，所以一直都留在森林。他們並擁有優秀的魔法工藝技術，能夠將破損的Artifact修復。記得在神界時受到FREY的指示將破損的炎呪之玉修復，於是Valkyrie便前往精靈之森找妖精們協助。

注意事項

精靈之森所需時間：2 Period

備註：當Valkyrie來到★點時會遇上一名妖精，她會帶領Valkyrie到妖精之村內，在村內可打探到有關修復Artifact的情報，並得知修復Artifact需要四件道具才可，這四件道具分別是「涼陰之雫」、「銀絲」、「金之燭台」及「魅了之羽」，而它們的位置就分別在南方森林之景、東北面的崖壁、位置中央的大樹以及西北面的角落，除了「涼陰之雫」外，其他道具均要從BOSS手上取得，因此只要將地圖上的BOSS打倒就可。另外若完了修復Artifact的EVENT，再進入精靈之森的話，就不會再有妖精帶領到達妖精之村，此時若將霧之區域內的BOSS打們可得到兩個Artifact。

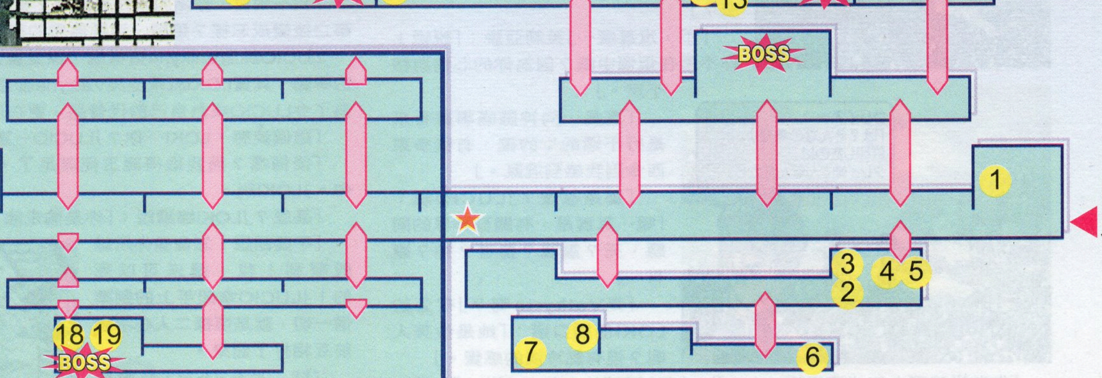


BOSS 戰

名稱：イリィヴァルギボン/ ヴェノムスパイダン/ コッカトライス
HP：42000/ 30000/ 50000
弱點：冰/ 聖/ 炎

精靈之森MAP

1) 天空之瞳
2) タイマー・リング
3) プリベント・ソーサリー
4) 金之卵
5) リフレクト・ソーサリー
6) クロス・エアレイド
7) キュア・プラムス
8) 聖衣シルフ・レッド
9) プリベント・ソーサリー
10) ワジール・レイピア
11) エヴォーク・フェザー
12) ラピス晶石
13) 金之卵
14) イグニート・ジャベリン
15) ルーシェン・ハンマー
16) レデュース・パワー
17) 金之卵
18) 精王剣アレクタリス
19) 神弓エルヴン・ボウ



迷宮出現難度
EASY/ NORMAL/ HARD

CHECK POINT 8——輔助ITEM

由CHAPTER 4開始，神界對靈魂的要求越來越多，可是卻沒有一個靈魂是完全適合神界使用，為了盡善盡美，只好靠一些輔助ITEM來補充不足，只要在送上神界之前，將以下合用的ITEM給他們裝備，這樣就能令他們完全乎合神界的要求。

ITEM名稱	效果
カルラの真珠	不會遇溺
ベトネス教本	博愛
七色之飴玉	樂觀
ウサギの足	Find Trap
天使之唇	善長交涉
魔物圖鑑	Monster Int
惡魔繪書	Demon Int
デボーネの頭蓋	Undead Int
ラリウの貝殻	Hear Noise
駿馬のたてがみ	敏捷
炎のバンダナ	勇敢

CHECK POINT 9——Valkyrie之決定技

若大家有留意的話，Valkyrie之決定技擁有兩種，一是將「ジャベリン」拋出攻擊敵人，二是沒有將「ジャベリン」拋出，當然前者的攻擊力比後者弱，但是要如何才可以使出將「ジャベリン」拋出的決定技呢？其實這一切都與武器有關，由於不同的武器均有不同的攻擊力及Hit數，所以從而影響到Valkyrie的決定技，玩者只要裝上能在決定技中拋出「ジャベリン」的武器，就能能使出強勁的決定技。究竟會是那些武器呢？詳情請看下表：



能拋出「ジャベリン」的武器

魔剣グラム	魔剣レヴァンテイン
妖剣クロムレア	聖剣ロスト・セラフィ
閃刀シルヴァンス	神剣グランス・リヴァイバー
シュヴァイツァー・ソード	魔剣ダインスレイヴ
スカーレット・フォージ	咎人の剣"神を斬穫せし者"
シンクレアー・サーベル	アルヴァレスタ
レイテル・パラッシュ	閃弓フォウル・スレイヤー
アイス・コフィン	ファイア・クロスボウ
ライトニング・エッジ	剛弓ベルセルク・アロー
名剣ルインズ・フェイト	魔弓レイザー・フォーテル

古代墳墓阿美迪

收納了太古國王的骸骨之巨大墓穴——古代墳墓阿美迪(古代墳墓アメンティ)，這位太古國王生前曾秘密進行呪之契約，令到整個墓穴擁有不少強力的不死者甦醒，所以絕對有解放這些靈魂的必要。

注意事項

古代墳墓阿美迪所需時間：2 Period

備註：在這個古代墳墓阿美迪的地形非常大，而且有不少地方亦很類似，主要的目的是取下古墓內的紅寶石和藍寶石，到達BOSS房間內將其喚醒，而收藏這些寶石的房間，均有一個機關，從而令玩者取得寶石後被關在房中，這時只需利用晶石的碎片放在原安放寶石的位置，就能打開機關。此外更有不少地方需要行用3段晶石來跳躍前進，情況就如在炎之城塞般。而最值得一提的，就是在地圖的★點，所出現的浮游人頭像，接觸到它時會被強行帶回▲點的房間，這時只需將房間內完整的人頭像破壞，就可以離去。最後在途中亦會遇上巨大的人頭像，先向準其下巴攻擊，然後再向其口部攻擊，就可以令到下滑通過。

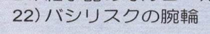


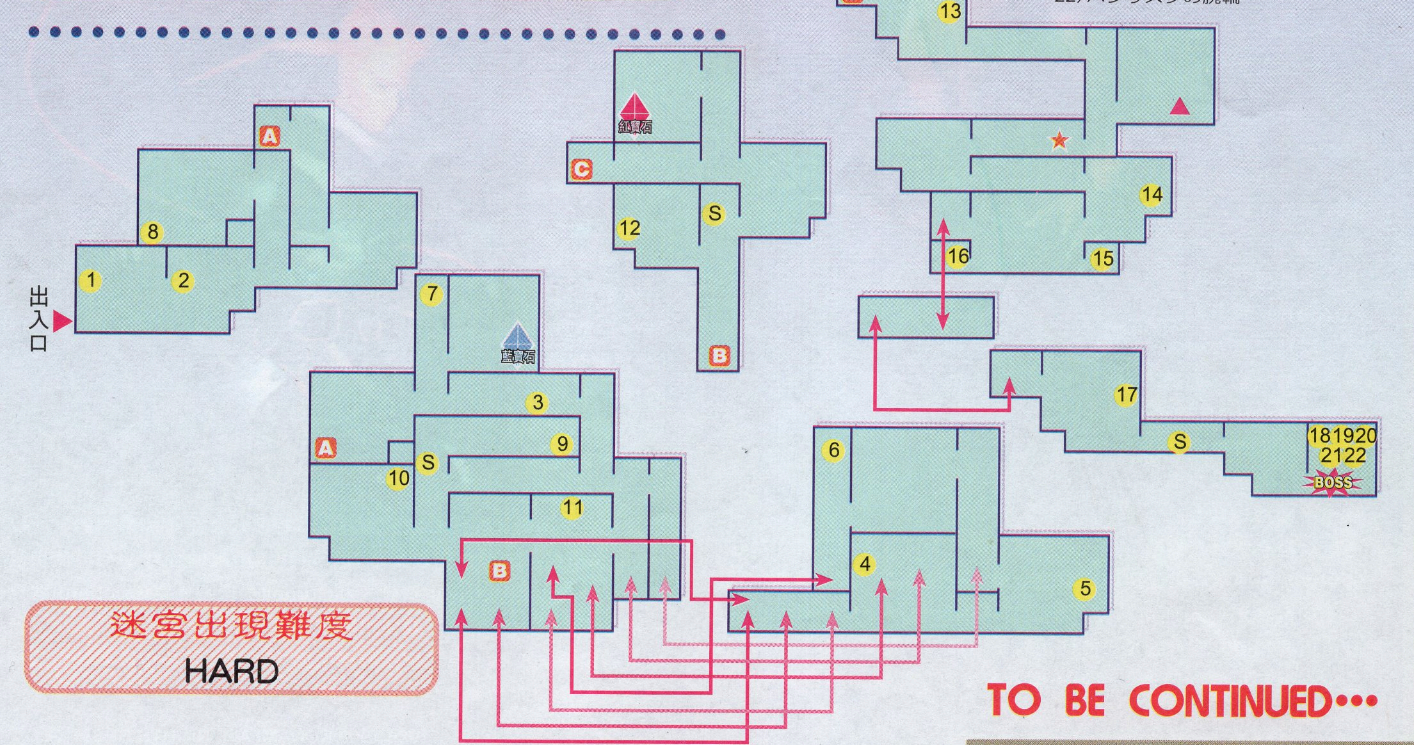
BOSS戰

名稱：アスタロサ
HP：130000
弱點：聖

古代墳墓阿美迪MAP

1) 天空之瞳
2) 紅蓮寶珠
3) ストーン・チェック
4) ユニコーンの角
5) ルーシェン・ハンマー
6) ミスリル鉱石
7) ミスリル・プレート
8) 卑金屬
9) レジストマジック
10) 名剣ルインズ・フェイト
11) 鐵礦石
12) ワジール・レイピア
13) エヴォーク・フェザー
14) 紅蓮寶珠
15) ラピス晶石
16) バシリスクのうろこ
17) レイヴン・スレイヤー
18) 聖酒リシュプール
19) 亡王の仮面
20) アンブロシア
21) 紅水晶のオルゴール
22) バシリスクの腕輪





迷宮出現難度
HARD

TO BE CONTINUED…

TEXT BY Alida Belmond



N64
製造商：KONAMI
發售日：發售中
售價：7800日圓 容量：128M
ACT／對應振動器／對應擴張卡／對應BackUp機能

宿命的魂，在世紀末……
再一次雲集在惡魔城內……

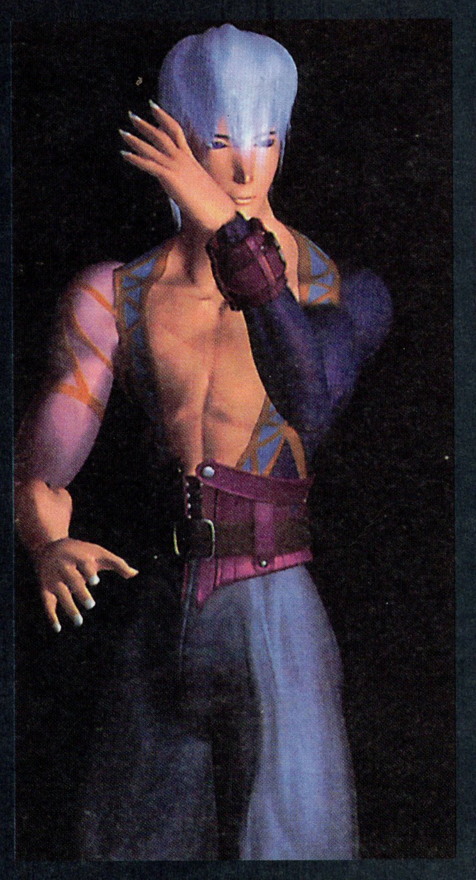
基本知識二

戰鬥

戰鬥、是不可回避的東西，因此人人都要面對戰鬥。在遊戲中，有四個角色給大家選擇，而且每一個角色也有自己的獨特一面，在戰鬥上也會作出不同的風格。大家身為玩者應該要好好了解一下他們/她們的作戰風格，不然的話，便會浪費不少時間以及遊戲中的Roast Chicken或Roast Beef吧！

Cornell

Cornell、又稱為「藍色的三日月」，擁有非一般的格鬥術。近攻擊是利爪，是可以一邊行一邊攻擊的；而遠攻擊則是掌風，但在攻擊時會強制站立〔跳躍除外〕。基本上，四個角色的近攻擊也是一樣，攻擊力很低，亦不能Power Up，真是不在非常時期，也不會使用。掌風攻擊的距離甚遠，但只是直線攻擊，某些敵人能夠輕易避開，當然、擁有龐大身體的BOSS是很易擊中吧。



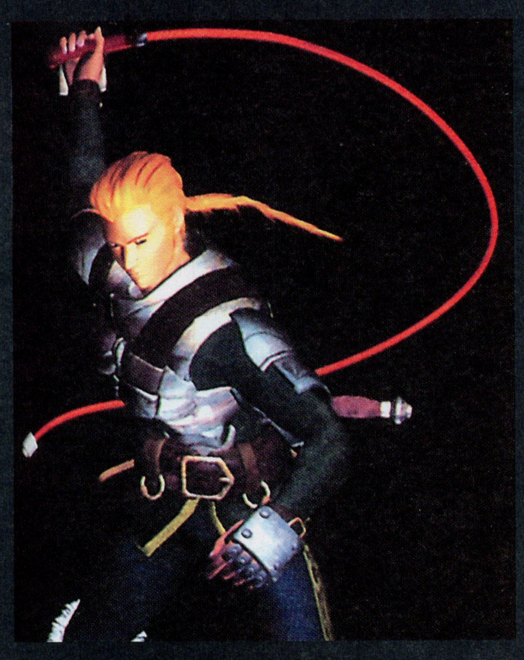
在戰鬥方面，Cornell最好是以十字架作攻擊道具，因為十字架是可能一次過擊中畫面上所有敵人，這樣便可以令到Cornell的命中率上升、以及減低應付大量敵人的劣勢。而通常和一些小BOSS戰鬥時〔如吸血鬼化的人類〕，都是以掌風及十字架連環攻擊，便可以輕易把對方擊倒；在一些嘍囉面前，大可以使用下鏟、及在下鏟中攻擊，便可以做出連續攻擊的效果。至於變身，當你擁有十個或以上的紅寶石時，便可以變身；變身後固然攻擊力及防衛力也會上升，但要知道、變身後是不能使用攻擊道具，以及必須等到紅寶石減至零時才可以變回原形；所以不要胡亂變身，以免浪費紅寶石。

其實，只要Cornell手持Lv3的十字架和兩個Power Up、基本上是可以說是

無敵的。〔當然也要有一定的紅寶石啦〕

Reinhardt

Reinhardt、是Belmond家族的正統Vampire Killer。近攻擊是短劍，而遠攻擊則是鞭子，和Cornell一樣、遠攻擊時會強制站立。鞭子攻擊力很強，而且命中率相當高，可能是曲線攻擊來罷。鞭子是近攻擊之寶，在Reinhardt的攻擊模式來說，短劍真是無用的〔除了破壞物件取得道具外〕，因為在近距離使用鞭子攻擊的話、是會有數Hits的〔只要有鞭子的地方便有判定〕。可惜是攻擊距離實在太短，只要敵人在天空、又或敵人在比較遠的距離，以鞭子攻擊是不能擊中的，所以Reinhardt是一定要使用攻擊道具、以作遠距離的攻擊。至於使用甚麼攻擊道具，相信大家也猜到、和Cornell一樣吧。當Reinhardt遇見一群敵人的時侯，千萬不要使用鞭子作近攻擊，因硬直時間太長，所以很容易會被反擊，為了別作無謂的損失，必要時、也需要使用短劍以及攻擊道具來攻擊。



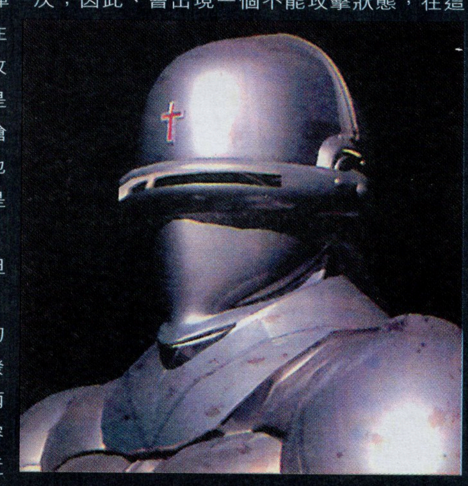
Carrie

Carrie、是Velnumdes家族的後裔。近攻擊是腕輪，而遠攻擊便是魔法彈，和Reinhardt不同，她是可以一邊行走一邊以魔法彈攻擊的。魔法彈的使用方法，和其他人不同，魔法彈是可以儲的，從而令威力增加，但需要一斷時間來儲吧。若魔法彈儲到最利害的時候，它的攻擊力是十分之大，但由於經常也要把魔法彈的能量儲到最高才有一定的攻擊力，所以戰鬥時也經常為了儲而浪費不少的時間及生命力，這樣戰鬥真是非常麻煩。其實，大家可以考慮使用攻擊道具(如：十字架)以及腕輪，千萬不要看小腕輪，因為Carrie是可以一邊儲魔法彈、一邊以腕輪攻擊，只要Carrie儲滿魔法彈時，若儲著不放，使用腕輪攻擊，腕輪便會有魔法彈的攻擊力，這可是非常有用的，因為腕輪已變成了又快又強的武器。

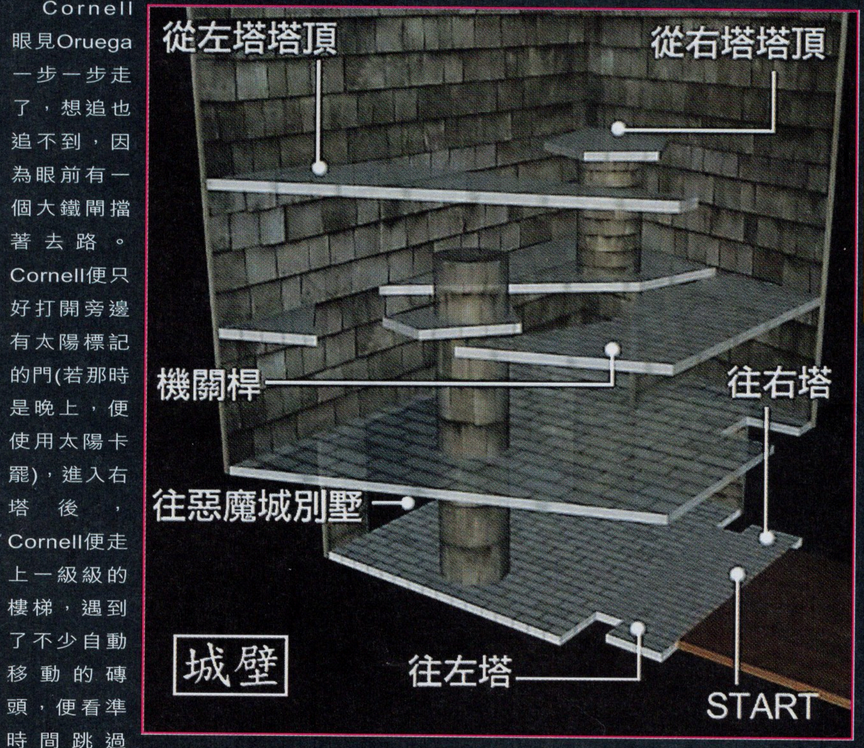


Henry

Henry、東方正教會的勇士。近攻擊是短劍，而遠攻擊則是手鎗，和Carrie一樣、可以一邊走一邊使用手鎗，由於他是使用手鎗，每次連續六發後便會上彈一次；因此、會出現一個不能攻擊狀態，在這時，大家要特別注意，試想下，不能攻擊、站在敵人面前是非常危險的。論手鎗的攻擊距離，大家也可以看到，基本上是無限遠；至於速度，當然是手鎗最快，但是也不要胡亂使用，原因是第一下開鎗的速度太慢、以及六發後便要上彈，在這兩段時間內，是會很容易被襲擊。所以在近距離真是用短劍比較好！當然、也不少得攻擊道具【十字架】罷。



STAGE-03 城壁

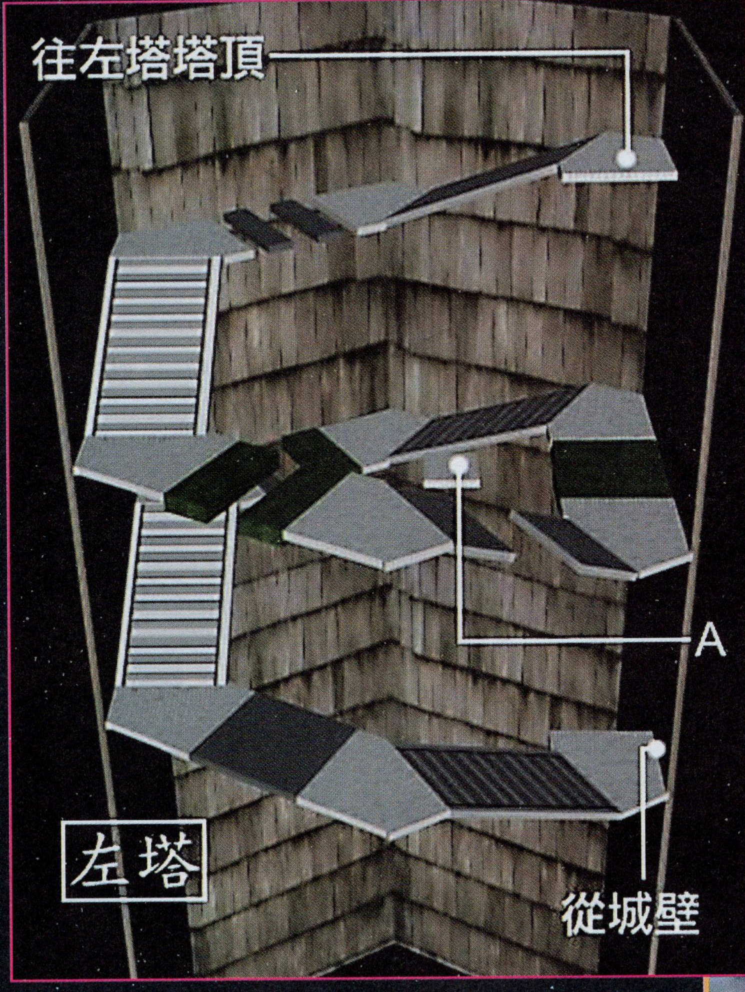


Cornell眼見Oruega一步一步走了，想追也追不到，因為眼前有一個大鐵閘擋著去路。Cornell便只好打開旁邊有太陽標記的門(若那時是晚上，便使用太陽卡罷)，進入右塔後，Cornell便走上一級級的樓梯，遇到了不少自動移動的磚頭，便看準時間跳過去，過了兩小時左右，到達了通往塔頂的門。在門旁邊，Cornell發現一顆White Jewel及一塊Roast Chicken，之後他便進入塔頂。

一踏入塔頂，在Cornell面前的便是兩條White Dragon。White Dragon毫不客氣地向Cornell攻擊，Cornell為了避免受傷，立即以下鏟回避那從White Dragon口中噴出來的火球，並在起身時以掌風攻擊。因為White Dragon太脆弱，不久白色的殼脱落了，







吧。Cornell只好走到城壁的中心部看看，結果在中心部的第二層，發現了剛才那個機關的【機關桿】。之後，Cornell拿著【機關桿】再一次走到右塔的頂層，把【機關桿】放進機關內，並開動此機關，轉動的齒輪把Oruega以手打開的鐵閘再度關閉(原因是因為左塔的齒輪是把關閉了的鐵閘打開；把打開了的鐵閘關閉)。最後，Cornell經城壁的中心部走到左塔，左塔的石級比起右塔更難前進，尤其在連續四塊回旋地板上，一不小心便會很容易跌死，一定要看準時機，再者，在連續四塊回旋地板的旁邊，是有一塊Roast Beef(地圖的A點)。



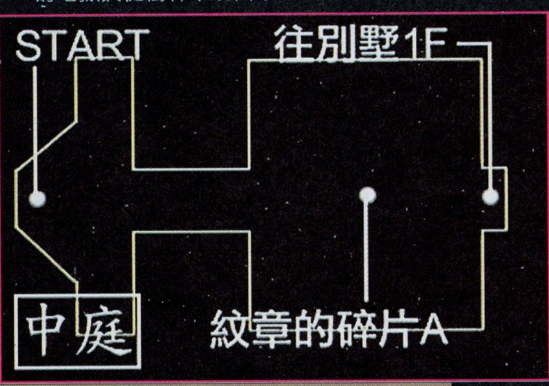
到了塔頂，Cornell開啟了機關後，兩塊鐵閘也除齒輪的轉動開了，這樣Cornell便回到城壁中心部的一樓，向惡魔城別墅進發。

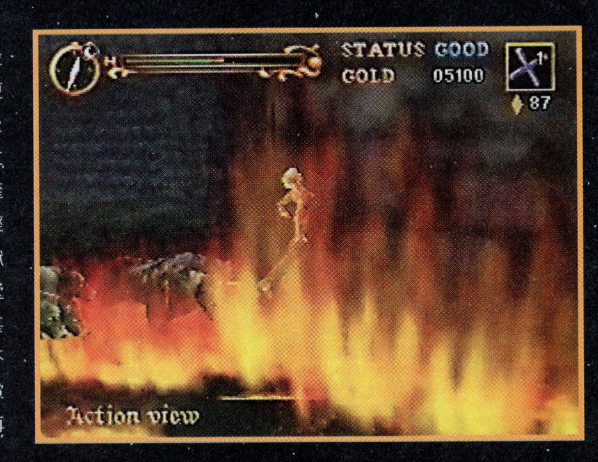


更露出了本來的面目——黑色的龍。脫了一層外殼的牠，更露出了真正實力，噴出一條又長又闊的藍色火炎，這藍色火炎可真是利害，Cornell只要一不小心被擊中，便會消耗一定的生命值以及不能移動一段時間(約三秒左右)，這樣便很容易糟受連續攻擊，真是可大可小；由於遠攻擊(掌風)的硬直時間太長，所以Cornell還是使用攻擊道具(斧頭)比較好。經過一連串的攻擊，Cornell成功地把White Dragon擊倒，更發現了一套齒輪組合，便上前打算開動該機關時，看見那是一個欠缺了【機關桿】的機關，而然沒有【機關桿】便不能開動

STAGE-04 惡魔城別墅

Cornell穿過城壁到達了惡魔城別墅。與此同時，身後的鐵閘亦自動關閉了。一會兒，Cornell聽到一些不尋常的聲音，他便看看四周後，突然有三隻兇神惡殺的地獄犬從樹林中跳出來。Cornell一看見便知道牠們是不速之客，由於掌風的硬直時間太長，很容易糟受反擊，所以Cornell使用攻擊道具(十字架)以及下鐮攻擊對方，這樣便可以輕易把牠們擊倒。三隻地獄犬已死了，但是通往別墅的門還沒有開，到底為甚麼呢？這樣下去的話便不能前進，正當Cornell考慮這個問題時，地獄犬又再







道是甚麼，所以不用理會它，繼續向別墅進發。

進入了別墅不久，Cornell打算走上第二層，就在這個時刻，有一個已吸血鬼化的人，從牆上跳落來，帶著可怕面孔的他，在Cornell面前叫了一聲，便向Cornell撲過去！此時，要立刻作出反應，投出攻擊道具（最好是十字架），然後再以掌風連環攻擊。不然的話，被他捉到還令自己中屍毒；屍毒真不是一件好東西，通常被吸血鬼化的人咬到，才會中屍毒，正因為是被咬到，所以對方的體力是會回復的，再者、中了屍毒時，是不能使用遠攻擊，而在晚上十二時，會因為完全吸血鬼化而Game Over。若中了屍毒的話，要快些解毒才行。在十字架和掌風的連環攻擊下，那個吸血鬼化的人很快便會支持不住而死。之後，Cornell走上二樓，拿到了【書庫的鍵】，更走到Bara園的門前，但門是鎖著的，所以無法進入Bara園內，而令到Cornell只餘下一條路——迷路庭園。

往走廊
從中庭
書庫的鍵
往迷路庭園
別墅1F

Cornell回到別墅一樓，走到左手邊的房間，在房間發現一塊Roast Chicken及White Jewel。之後，Cornell便進入迷路庭園，走了不久便看見一些駕駛著電單車的骷髏骨，他們衝過來！但Cornell早就看出他們的作戰方式，使用一下攻擊道具，再以掌風攻擊，這樣他們便會跳車撞向Cornell，最後Cornell只要跳一下便避開他的攻擊，不然的話便會受傷。不久便到達了眺望台，在眺望台上發現了【紋章的碎片B】，雖然暫時不知道是甚麼，但拿多一樣東西也再走了一段路，便會到達一個小花園，可惜進入該花園的鐵閘又是鎖著的。Cornell一直向前行，不久便到達了盡頭，但這不表示沒有可行的路，因為在途中可發現【Bara園的鍵】。

Cornell回到別墅1F，以【Bara園的鍵】走進Bara園，那時是早上七時左右，Cornell在Bara園內發現【Ibara的鍵】（只能在早上六時至九時發現【Ibara的鍵】的）。穿過Bara園，便會到達別墅2F，在這裡Cornell聽到一些對話，Cornell除著這些對話，而走進第一間房間……

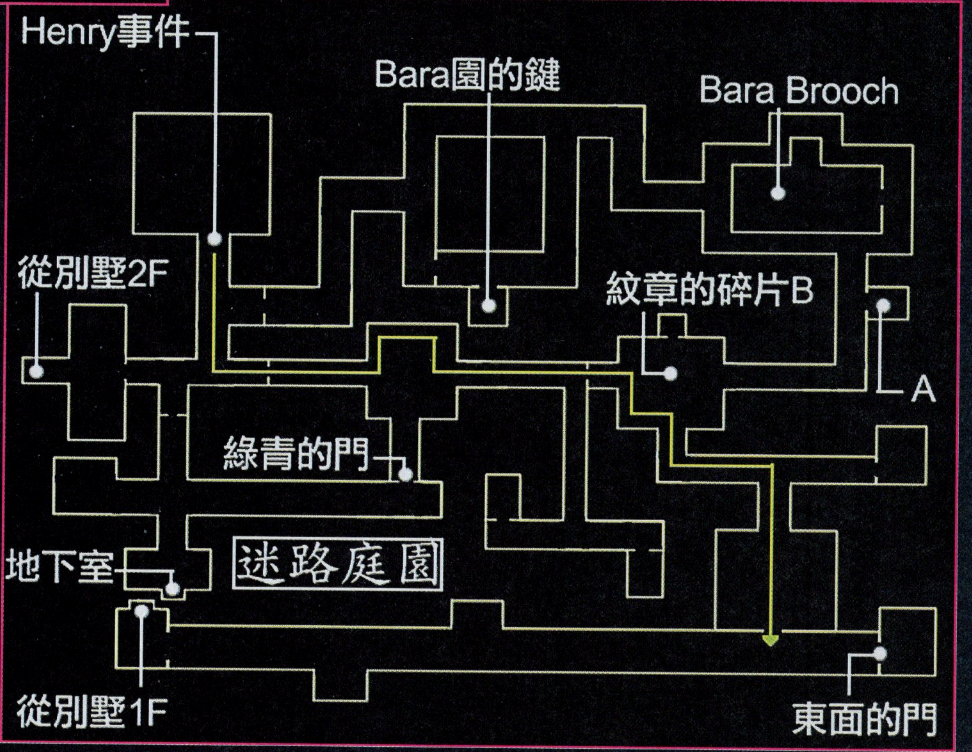
咯咯……「Meari，喉嚨呀！喉嚨渴得不受了！」眼前的男人說。

從房間內傳出來的女聲「不要呀，不要過來！」

「這樣就沒有嗎？」「這個別墅已有了主人，你的丈夫、我，現在告訴你聽我的



次出現！這次雖然只得兩隻，但牠們已不是一般的地獄犬了，牠們已是進化了的火焰地獄犬。顧名思義，當然懂得噴火，牠們的火焰就像Cornell的聖水一樣、擁有很大的攻擊範圍，而且攻擊力不俗，很容易會受到傷害，因此要盡快收拾牠們。擊倒牠們後，通往別墅的門開了，Cornell便向別墅前進，但是還有一隻火焰地獄犬，由於只有一隻，Cornell很容易便把牠收拾。走到池塘，在左邊會發現一顆White Jewel及一個墓地，在墓地中，有一個不尋常的按鈕，由於Cornell不知



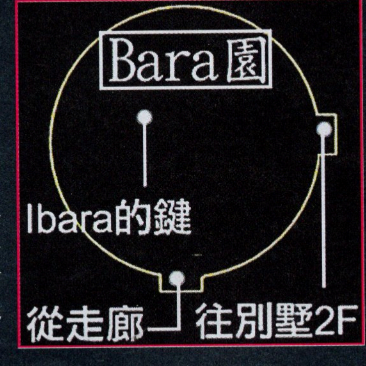
喉嚨很渴。」

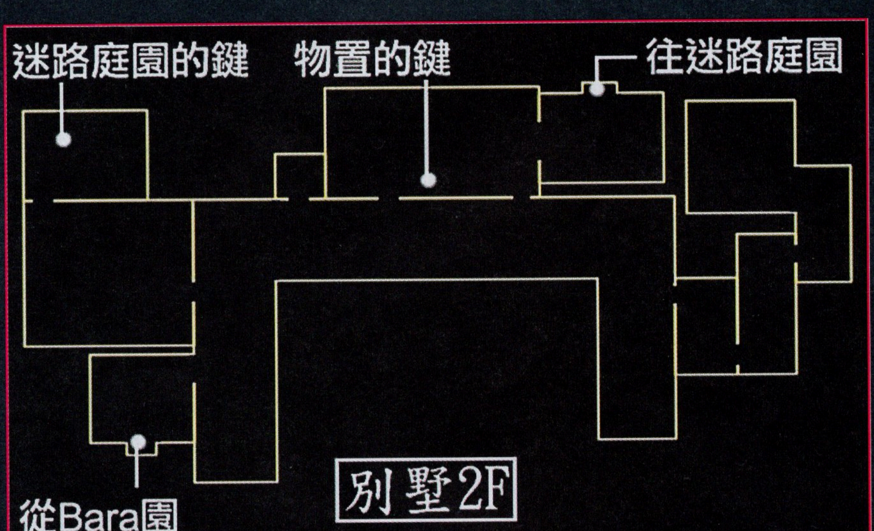
「求下你Meari，在這個時候……」眼前的男人〔館主Orudore〕連續地說。

「不是因為氣味，現在連少少也吸不到便完了，唉、要解決夫婦的問題……」「你又知不知道，以後已沒有人可以幫我？」館主Orudore再次連續地說。

「我正在尋找一個叫Ada的女子。」Cornell說。

「Ada……沒有聽過。」館主Orudore回答





「確實先前是有人帶過她來這裡，因為Ada的氣味還沒有消失。」Cornell說。

館主Orudore說「不知道便不知道，總之、喉嚨……」「是了，你也不錯。」

「甚麼？」Cornell驚訝地說。

館主Orudore身體開始了變化「喉嚨可以濕潤了，因為有你熱熱的血液！」

他完全變身了，和那個吸血鬼化的人一樣，向Cornell撲過來，不要害怕！以十字架及掌風作連環攻擊、不久他便會支持不住倒地。戰勝了館主後，Cornell便到房間內問問有關她們的事件。得知他們的兒子Henry因為受到吸血鬼化的父親襲擊，而走到迷路庭園裡，身為母親的Meari害怕Henry有危險，因此求Cornell保護Henry，並帶他到東面的門，讓他逃出森林。Meari還說若Cornell成功的話，便會送【綠青的鍵】給Cornell。

Cornell當然答應，之後Cornell拿著桌上的【迷路庭園的鍵】走出房間，向迷路庭園進發。在途中、Cornell發現了【物置的鍵】，更到物置的房拿取Roast Chicken、Roast Beef及淨化石〔在女神像裡〕。走到迷路庭園的門前時，Cornell看見地上有一本……

「旁邊的卷軸，你是否已經看過？」有一把男人聲道。他繼續說：「唉？那是…呀！多謝你！這很重要的買賣工具來的。不好意思我來遲了，我的名是Renon，一般來說、是惡魔的一類。」

Cornell一聽見他是惡魔便作出戰鬥的架式，Renon很快便說：「請你等等，我並不是你的敵人。」「向那些來訪惡魔城的冒險者提供優秀道具是我的職責，因為惡魔以金錢來作買賣是很悲慘的事，有金錢便能使鬼推磨。是了、在這裡和你見面，也是緣份罷，若你使用契約書，我便會出來，一般的地方也有放置。呵、已經這個時候，實在說得太多，甚麼時候也可以叫我出來的。」

他走了，如風一般走了。以後Cornell便可以購買道具，當然要有契約書才行。打開了迷路庭園的門後，Cornell在小橋上聽到小孩的叫聲〔***〕……

Cornell：「是人類小孩子的味……」回頭一看，便看見有一個小孩正在走過來。

「你是Henry嗎？」Cornell問道。那小孩點點頭、表示他是Henry。

Henry向Cornell說：「爸爸的改變、媽媽的事、我只好逃避、我真不知道應該怎樣做。」

Cornell上前道：「我是Cornell，是你媽媽叫我帶你逃出這裡的。」

「媽媽……」Henry細聲地說。「亞、我會做到的。」

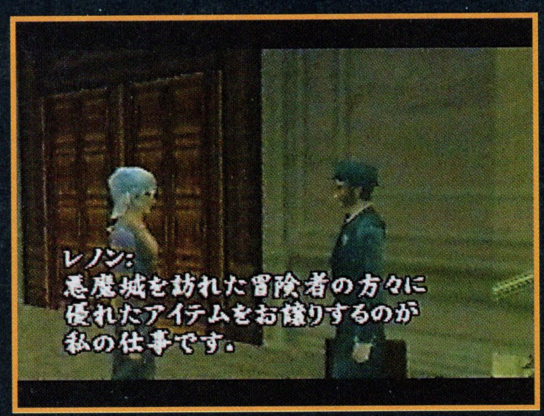
於是Henry便跟著Cornell，Cornell目的地是東面的門，在行動時，只要Cornell到那裡Henry便會到那裡，不過Henry的移動速度太慢，因為若Cornell跑的話便會很容易拋棄他，所以要經常等一下Henry。如果真是的話，大可以看一看畫面右下角的箭咀，他是表明Henry的方向，還有Henry也有生命值的，萬一Henry的生命值已用盡，就會Game Over，但要記著Henry的生命值是不可以回慎的。經過一輪驚險的旅程〔行動的方向及其路線便看地圖的綠色路線罷〕。Cornell他們到達了東面的門……

Cornell上前把東面的門開了，並和Henry說：「就在這裡分手罷、沒有問題的，這條路是可以穿過森林的。」

Cornell從袋裡拿妹妹Ada的頸飾，再和Henry說：「拿著這個頸飾，森林的狼便會保護你的。」

接著Henry問Cornell那麼爸爸、媽媽怎樣。Cornell也不懂怎樣回答問題。所以Cornell最後對Henry說：「快點行吧，我已經成功把你救了出來，希望你也為你媽媽想一下、行吧。」

Henry也顯得堅強起來——走了。



之後，Cornell當然把Henry的喜訊傳給Meari，Meari守承諾，把【綠青的鍵】送給Cornell，得到【綠青的鍵】，Cornell便走

到小花園，並以【Ibara的鍵】進入小花園取得【Bara Brooch】。接著，走到別墅2F的最後一間房，那便是書庫，以【書庫的鍵】進入，在室內發現了一本書，Cornell上前看看是甚麼，看完後得知在中庭墓地的次序，便是：館主>Meari>Henry>第四個(看不見的字)。回到中庭，Cornell便依次序把墓地的機關拉下，終於有一條柱從水裡升上來，Cornell便跳上條柱，並在付近找物資，在水池頂鋒、把【Bara Brooch】放進去，得到了【紋章的碎片A】。Cornell，便再到迷路庭園，以【綠青的鍵】開啟了綠青的門，就到達了一個有小溪的地方。再前進就會看見一條細細的鐵橋，而在鐵橋後面是有一塊Roast Beef的，Cornell走上鐵橋，沿著鐵橋的方向行，便來到了地下室的門口。地下室的門是被封印著的，但只要Cornell把二塊紋章的碎片放進去便可以打開此門。在地下內，等著Cornell便是吸血鬼Surudore，Cornell一見到他便立刻和他戰鬥，基本上吸血鬼Surudore和一般的吸血鬼一樣，只要以十字架及掌風連環攻擊的話、便可以輕易把他擊倒……





吸血鬼Surudore受不住Cornell的攻擊，跪在地上，並對Cornell說：「嗚、果然，不只狼人。」

Cornell聽到這番說話時，感到有些奇怪，此時便發現左邊有東西、便回頭看看是甚麼，原來是魔女Akudorus，她說：「有些本事，人狼先生。」「你們到底是何方神聖？」Cornell便問他們。

魔女Akudorus沒有理會Cornell的問題並說：「在這段時間和那傢伙決勝負，不知會如何呢？」「『獸人的封印』，那個預知不到的力量還是不說出來好。」吸血鬼Surudore道。

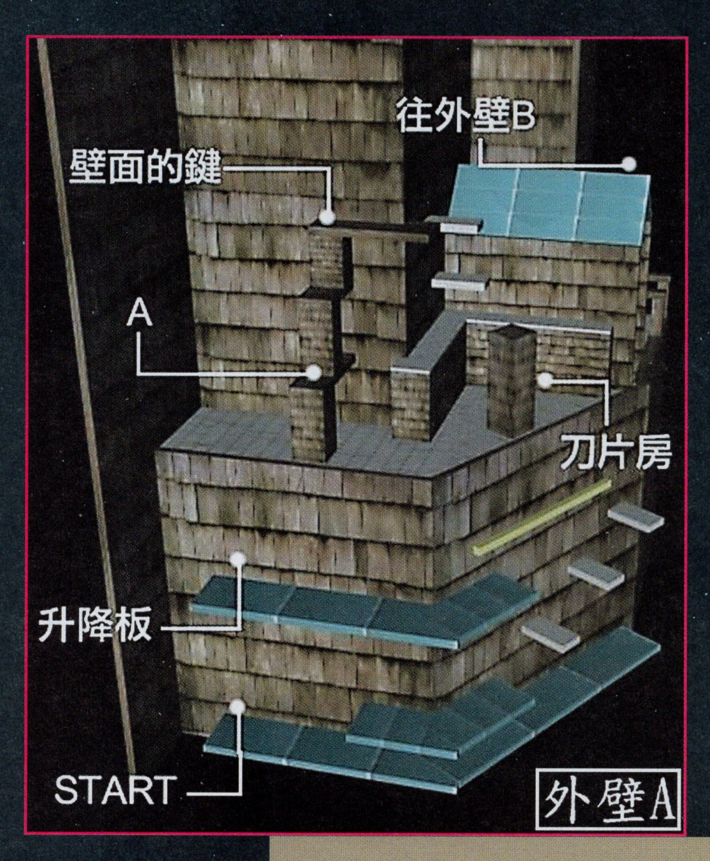
「繼續和我們作對罷，哈哈哈——」魔女Akudorus說完這句說話便走了，吸血鬼Surudore也因為魔女Akudorus而走。

接著Cornell也默默地說了一句：「那傢伙……『獸人的封印』？」

STAGE-05 外壁

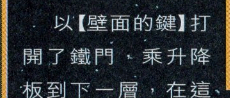
聽到了奇怪情報的Cornell，破壞地下室的棺材，並跳進去，現在來到了一望無制的外壁，外壁是一帶很危險的地方，一不小心便會跌進無底深淵！一開始，Cornell便要爬上三塊石壁，當成功完成了攀爬，便看見無路可行；細心觀察一下，Cornell發現了一條黃色的石條，他便利用這條石條爬過去對面的石級(以按緊跳躍按鈕，再以3D方向控桿的方向擊爬過去)。到達了對面，並乘塔升降機到上一層。在這是有一顆White Jewel是可以替Cornell做一個冒險記錄，Cornell見眼前已沒有路，只好走到旁邊的門，進入後得知是一間刀片房，但也沒有辦法罷，因為在房間的盡頭有一個按鈕，為了避免受傷，Cornell看準時機以下鏟避開刀片。終於他開啟了機關後平安地出來，赤看見有一塊地板升起，Cornell便利用那地板上到更高





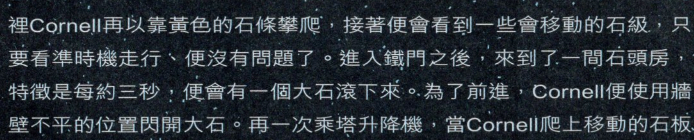


的地方。在斜坡上，Cornell回頭一看、跳上石級，並取得了【壁面的鍵】，之後來到斜坡的後面，跳上兩次面前的細細石級，再

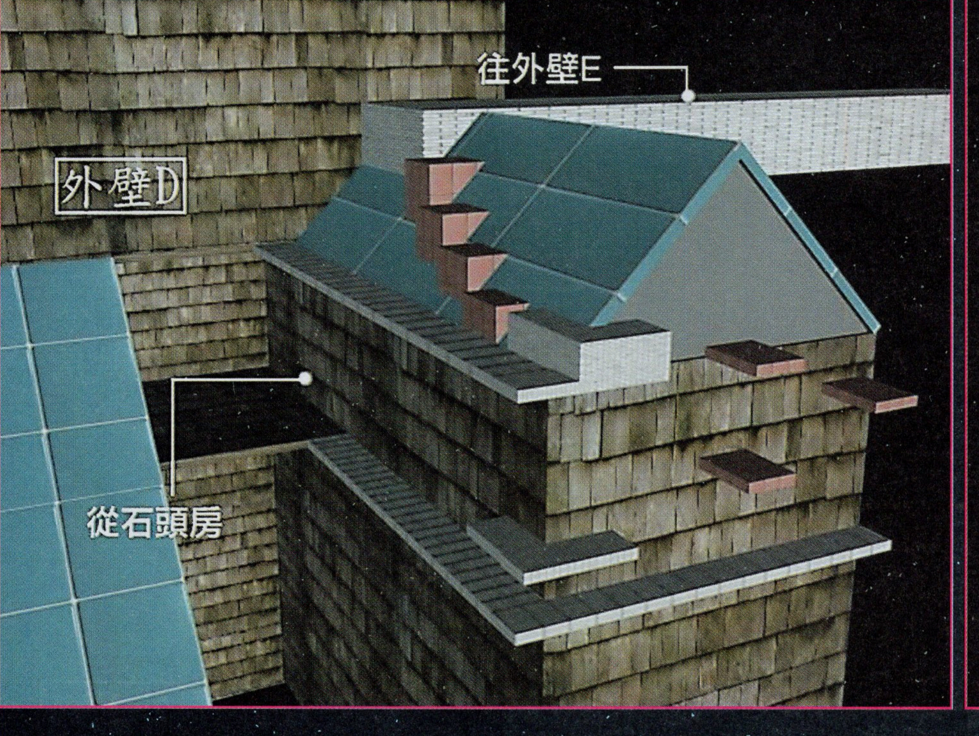


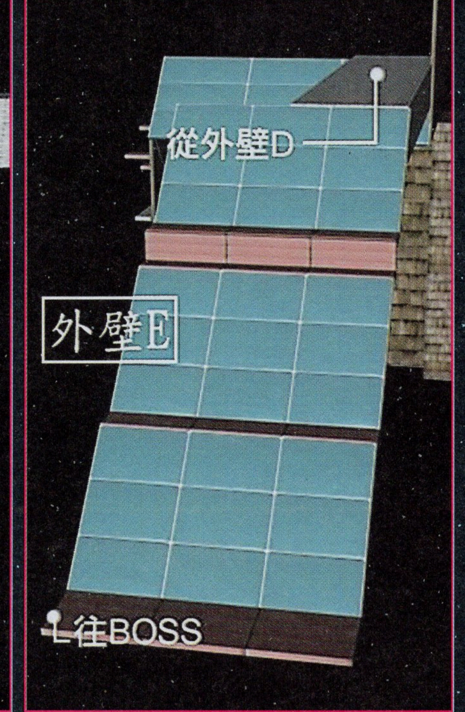
前進、更取得一塊Roast Beef。

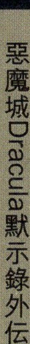
以【壁面的鍵】打開了鐵門，乘升降板到下一層，在這裡Cornell再以靠黃色的石條攀爬，接著便會看到一些會移動的石級，只要看準時機走行、便沒有問題了。進入鐵門之後，來到了一間石頭房，特徵是每約三秒，便會有一個大石滾下來。為了前進，Cornell便使用牆壁不平的位置閃開大石。再一次乘塔升降機，當Cornell爬上移動的石板









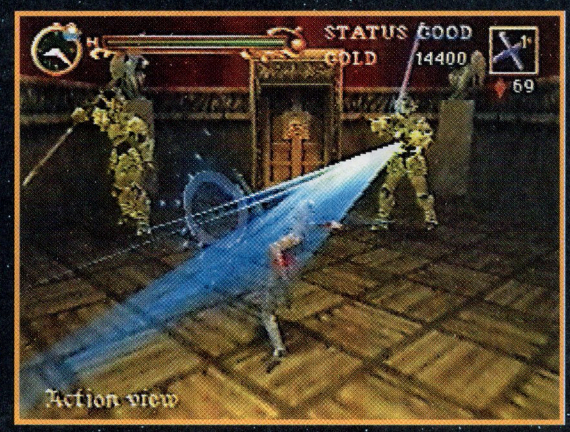


後，便會看見斜坡上有三塊刀片，但這全是時間性的問題，Cornell很容易便跨過了。過了大橋，Cornell看見的只是斜坡，他勇敢地滑下斜坡，但他不心急，一步一步來，因此取得了一塊Roast Chicken，經過了White Jewel後便是和人臉鳥的戰鬥！

人臉鳥，基本上真是很弱，因為她是害怕十字架的，而十字架在這一關是絕對可以拿到LV2或以上，所以只要以十字架攻擊，便能輕易取勝。若果真是沒有十字架的話，大家便使用掌風攻擊及以下鐘回避她的攻擊罷。

STAGE-06 美術塔

擊倒了人臉鳥後，地板便會移動，更開啟了一條新的通路，Cornell走進去，便到達了美術塔。在美術塔的第一層內，有些門需要在早上才能開(有太陽標記的門)，也有些在晚上(月亮標記的門)，所以有很多時也需要使用太陽卡、又或月亮卡。Cornell進入有太陽標記的房，在房間內四件鐙甲，但是有兩件是假的，因為它而變成了金色的戰士！由於，他們的速度實在太慢了，Cornell很輕易便把牠們擊倒。進入了左邊房的Cornell，看見中間有一條路軌，及旁邊有不少石級，之後Cornell便跳進右邊的石級，但因為和第二塊石級的距離太遠，所以Cornell只好跳到中間的路軌，但要小心、路軌上的車子，因為它是會把Cornell撞倒到無底深淵，所以Cornell便看準時間跳到另一塊石級，最後Cornell到達了對面的房間、更得到【美術塔的鍵1】，而在回程時，Cornell只要跟著車子尾，便可以安全地回到大堂。之後Cornell進入在大堂有月亮標記的門，打倒兩件鐙甲，再進入面前的房間(地圖上的X房)，在這個房間，Cornell乘上移動板，小心從牆壁上噴出來的火，因為它會令Cornell跌死，所以Cornell是需要避過那些火炎，第一個火是需要以跳躍來避，第二個只需跪下便行，而第三及第四也是需要跳躍的。





Cornell在盡頭的房間內得到【美術塔的鍵2】，至於回程，第一、二個只需跪下，而三、四便需要跳來回避。接著Cornell再次回到大堂，更遇到兩隻吸血鬼，不過他們和惡魔城別墅相比，實在差得太遠，所以他們很容易敗給Cornell，Cornell以兩條美術塔的鍵，打開大門，來到美術塔的中心部。



在美術塔的中心部，有兩條柱在中間，在它們的上面有十字架及Roast Chicken。而在右邊是有一顆White Jewel。Cornell走上左邊的石級，在頂層，若Cornell想繼續前進，便要橫過一條繩，這真是非常危險，因為在繩上是有兩個大燈搖來搖去，它們會把Cornell撞倒到地上，所以為了安全，一定要把視點調教得好(建議使用Lock on)，為了拿取柱上的物資，Cornell則要在繩子上跌下去(不過最好在跌之前，以主觀視點証實一下該跌下去的位置)。到達了繩子的對面，在途中你會看見在入口上的石級是有一個Power Up，若想拿到它的話，便要在這裡跳下去(地圖的Y點)，不過要知道拿完後是需要走多繩子一次的。Cornell行過走廊，到達最後的房間，這個房間只需擊倒旁邊的敵人，並看準時間，跳到旁邊的石級，等待車子走了，便可以進入下一個塔——遺跡塔。

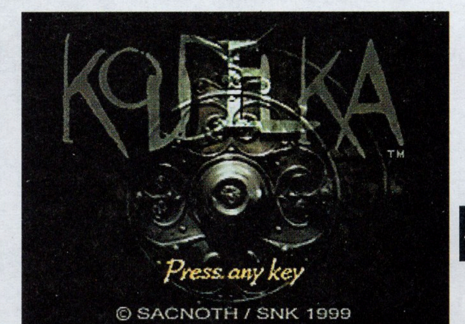


Henry記事簿——第二天

昨天便是我出發的日子，我在【沉默的森】成功地救了一孩子，不過那個孩子也十分聰明，他在很隱蔽的地方，我可是需要在兩個機關的地方，落下石級、打破牆壁才找到他。之後我便和他對話，令到他有勇氣、逃出惡魔城。接著我也在【城壁】、【惡魔城別墅】及【外壁】成功地救了小孩(位置在地圖的A點)。啊，寫得太多了，浪費了不少時間，有空才寫吧。不過有一點是一定要寫的，便是在【外壁】有一顆綠色的寶石，是用來轉換地點的。

To Be Continued…

TEXT：悟空



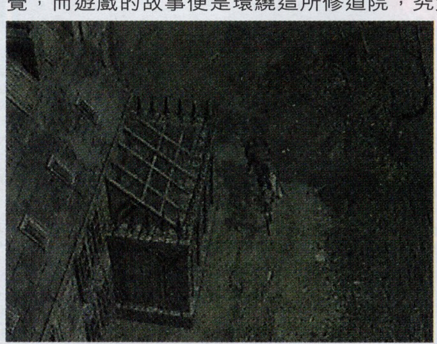
KOUDELKA

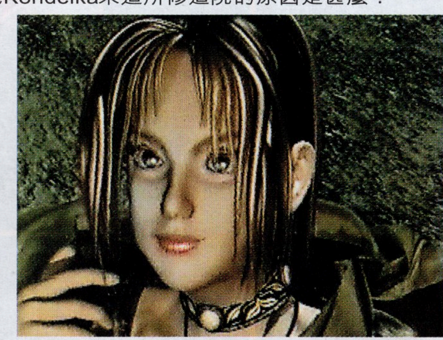
完全爆機攻略(上)

PS	製造商：SNK
	售價：448港元　發售日期：發售中
	容量：CD-ROM × 4　記憶：1 BLOCK
	1P/RPG/MEM/對應DUAL SHOCK/行貨

~序~

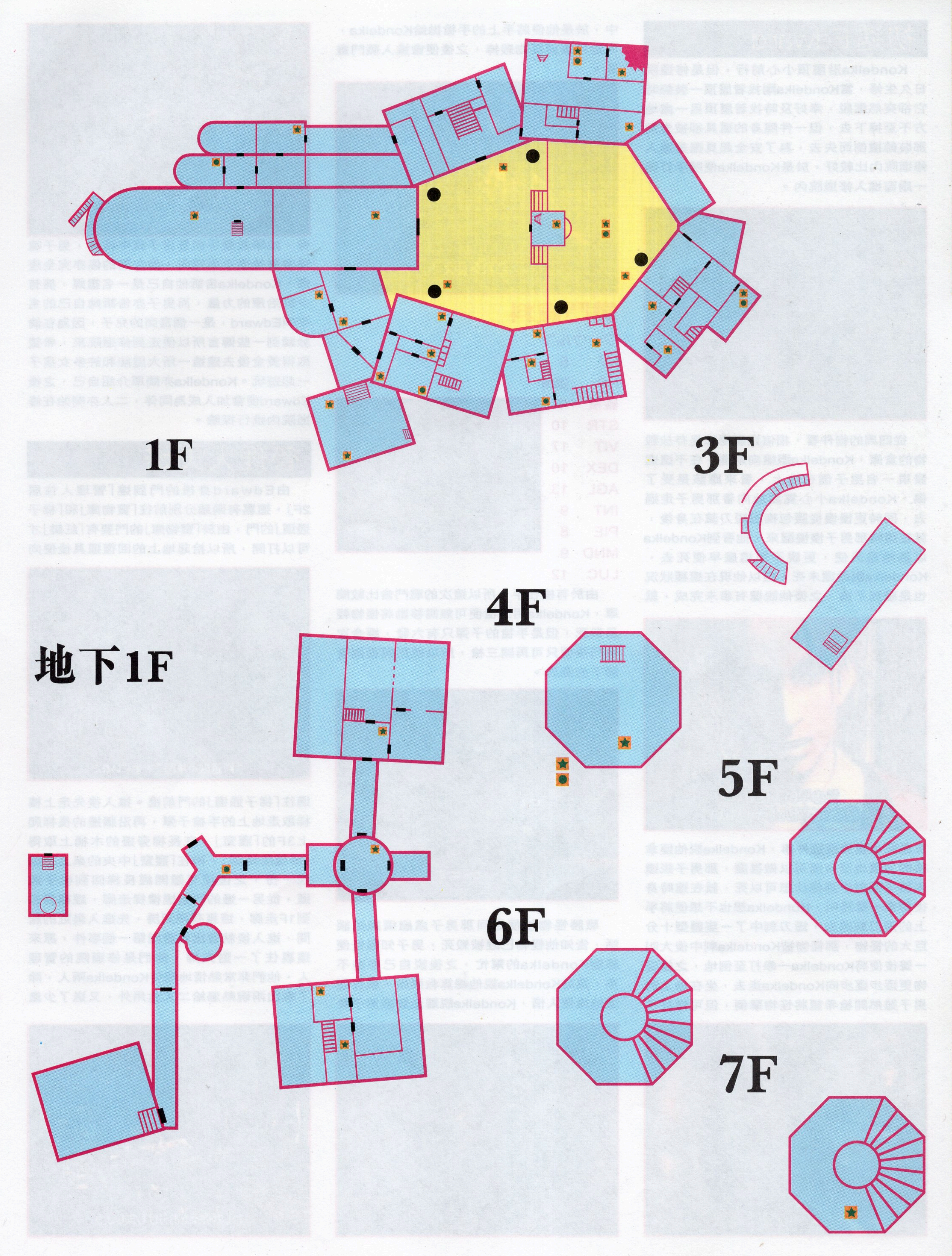
1898年10月31日、一個罕見人跡的郊外，一名蓋着頭巾的人騎着馬來到一座古舊的修道院前，那人下馬敲了大門數次但沒人接應，循修道院外圍查看，在一牆邊發現到大批行李，牆上更放有一條麻繩沿牆而上，看來已有人早一步進入了修道院內，那人脫下頭巾，原來是一名少女，這名少女正是本遊戲的主角Kondelka。Kondelka沿牆上的麻繩爬上屋頂，在屋頂可以看到整所修道院，修道院給人一種不寒而慄的感覺，而遊戲的故事便是環繞這所修道院，究竟Kondelka來這所修道院的原因是甚麼？







2F


1F
3F
4F
地下1F
5F
6F
7F

初遇Edward

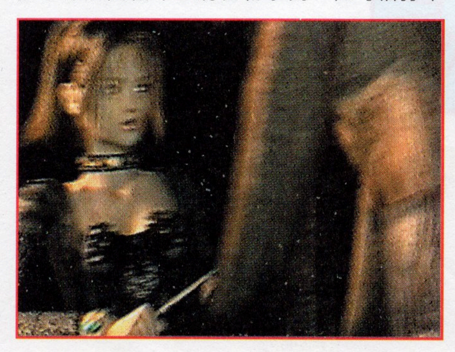
Kondelka沿屋頂小心前行，但是修道院日久生修，當Kondelka剛找着屋頂一裝飾時它卻突然鬆脫，幸好及時抓着屋頂另一處地方不至掉下去，但一件隨身的道具卻被先前那裝飾撞倒而失去，為了安全起見還是進入修道院內比較好，於是Kondelka便隨手打開一扇窗進入修道院內。



從四周的物件看，相信這裏應該是存放穀物的倉庫，Kondelka繼續向前進，在不遠處發現一名男子倒在地上，看來應該是受了傷，Kondelka小心翼翼地向着那男子走過去，同時更慢慢從腰包掏出短刀藏在身後，就在這時那男子慢慢醒來，他看到Kondelka以為她是天使，更說不想這麼早便死去，Kondelka說他還未死，但以他現在這種狀況也是離死不遠，之後他說還有事未完成，就



算是死也要完成這件事，Kondelka說他連拿槍的力量也沒有還可以做甚麼，那男子說還未將子彈射中那傢伙怎可以死，就在這時身後傳來一聲怪叫，Kondelka想也不想便將手上的短刀刺過去，短刀刺中了一隻體型十分巨大的怪物，那怪物被Kondelka刺中後大叫一聲後便將Kondelka一拳打至倒地，之後怪物更逐步逐步向Kondelka走去，坐在地上的男子雖然開槍希望將怪物擊倒，但可惜打不中，於是他便將手上的手槍拋給Kondelka，叫她用槍將怪物殺掉，之後便會進入戰鬥畫面。





戰鬥資料

ワーウルフ

LV	5
HP	289
體積	中
STR	10
VIT	17
DEX	10
AGL	13
INT	9
PIE	8
MND	9
LUC	12



由於有槍在手，所以這次的戰鬥會比較簡單，Kondelka用三槍便可無需移動將怪物輕易殺死，但是手槍的子彈只有六發，經今次戰鬥後便只可再開三槍，所以使用與否則看閣下的意思。

戰勝怪物後便走回那男子處繼續與他談話，告知他怪物已經被殺死，男子知道後便感謝Kondelka的幫忙，之後說自己亦差不多，這時Kondelka說他總算救過她，現在便還他這個人情，Kondelka說罷走到該男子身

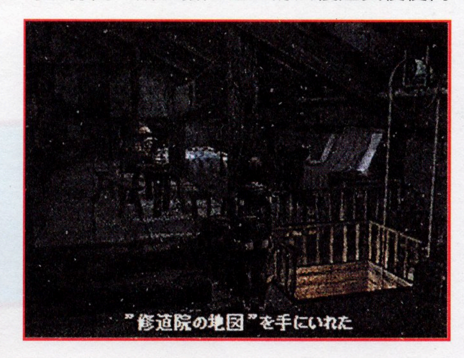




旁，她舉起雙手向着男子集中精神，男子喧嘩數聲後便不再呼叫，他之前的傷亦完全痊癒，Kondelka告訴他自己是一名靈媒，擁有少許治療的力量，而男子亦告訴她自己的名字叫Edward，是一個富商的兒子，因為在倫敦聽到一些傳言所以便走到修道院來，希望取得黃金後去建造一所大屋能和許多女孩子一起遊玩。Kondelka亦簡單介紹自己，之後Edward便會加入成為同伴，二人亦開始在修道院內進行探險。

管理人夫婦

由Edward身後的門到達「管理人住居2F」，這裏有兩扇分別前往「寶物庫」和「梯子通道」的門，由於「寶物庫」的門要有「紅鍵」才可以打開，所以拾起地上的回復道具後便向



通往「梯子通道」的門前進。進入後先走上樓梯取走地上的手槍子彈，再沿牆邊的長梯爬上3F的「寢室」，在長梯旁邊的木桶上取得「修道院地圖」，再在「寢室」中央的桌上取麵包一份，之後便可離開經長梯回到梯子通道，從另一邊的門到達樓梯走廊，經樓梯去到1F走廊，這裏有兩間房，先進入最近的居間，進入後就會出現遊戲第一個事件，原來這裏住了一對夫婦，他們是修道院的管理人，他們非常熱情地招待Kondelka兩人，除了拿出兩碗熱湯給二人食用外，又送了少量





子彈給Edward，不過Kondelka不知何解桌上的食物一件也沒有碰過，而Edward則一滴不漏地喝過清光，之後兩人便離開居間進入另一間房，這間房是廚房，進入後會出現第二個事件，因為Edward已有三天沒吃過東西，所以到了廚房後他還想吃多少許，他更説Kondelka剛才浪費食物，這時Kondelka便說因為湯裏有毒所以才不吃，但他卻不信那對夫婦會在湯裏下毒，就在這時Edward開



始覺得身體有點不妥，原來那些湯真的下了毒，Kondelka說再過30分鐘後他的身體便不能動，不解毒的話便會死，Edward問他們為甚麼要下毒，Kondelka說明顯地是為了隱藏一些事才這樣做，之後對Edward說他會幫他解毒，但當再見到那對夫婦時便不可留情，定要將他們殺死。

神父 James

替Edward解毒後在左邊可以取得一把餐刀，之後可以選擇往左邊的水場或是右邊的鍛冶場，在水場盡頭會取得可解除異常狀態的萬能藥，而右邊則是通往頭目戰的地方，為安全起見，最好就是先去水場那邊取得萬能藥之後才到鍛冶場比較好。



取得萬能藥後便回廚房向鍛冶場方向走去，進入後先將取走左下方兩張桌子上的道具，再向前行將放在地上的武器也取走，通過唯一的大門便會去到ハーブ園，在這裏會發現有一男子失去知覺倒在地上，但這時不需理會這人，繼續向前行當畫面轉換後便會進行頭目戰。



戰鬥資料

プランター

LV	5
HP	1156
體積	大
STR	25
VIT	34
DEX	12
AGL	16
INT	10
PIE	17
MND	10
LUC	10

這次的頭目雖比第一次遇到的怪物HP多五倍，不過我方的人數亦比上次的一人變成二人，所以今次的戰鬥不會太難應付；因為頭目是由植物變成，所以牠的弱點是火，只要以Edward在前方以武器攻擊，而Kondelka則在後方以火魔法及不時替Edward補充能源，經過數個回合後便可將怪物消滅。



將怪物消滅後回到那個倒下了的男子身旁，那名男子慢慢醒來，他的名字叫James、是名神父，Edward昨天已經和這個人見過面，對話間知道是先前那對夫婦讓他進來這裏的，但卻遇上怪物襲擊，Edward便說出那對夫婦剛剛才想毒死他們，但他卻不信二人所講的話，經過一輪爭吵後，三人總算走在一起，在有聖水流出仔的祭台前SAVE後沿路回到梯子通道，.今次行之前還未行過的路，先拿走左邊牆上的短刀，繼續前行會去到物置通道，拾起地上的回復道具後繼續向前走去到雞舍，再拾起在雞舍旁邊的子彈後便繼續前進，經過渡ミ廊下時會出現第三個事件，當三人來到這裏時James就說為何這裏會變得這麼陰森，這裏是主的地方、是聖堂，為甚麼完全感覺不到神的力量，就在這時三人突然受到槍擊，Kondelka二人相信必定是那對夫婦所為，但是James仍然不相信二人的話，過了不久槍聲終於消失，相信開槍的人已經離開，繼續前進來到通往牢獄的門前，不過在打開門時是需要進行一次特定的戰鬥。





戰鬥資料

ファインダーA

LV	5
HP	1225
體積	大
STR	11
VIT	35
DEX	5
AGL	14
INT	13
PIE	31
MND	13
LUC	12

ファインダーB

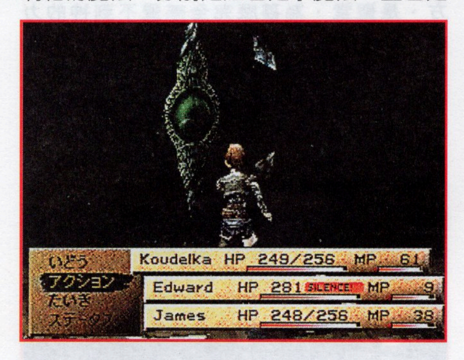
LV	5
HP	1225
體積	大
STR	11
VIT	35
DEX	5
AGL	14
INT	13
PIE	26
MND	13
LUC	12

ファインダーC

LV	5
HP	1225

體積	大
STR	11
VIT	35
DEX	5
AGL	14
INT	13
PIE	25
MND	13
LUC	12

這次的戰鬥是對付三頭擁有不同屬性的怪物，每隻怪物的HP都超過一千，所以不能以一對一的方法戰鬥，最好的方法就是集三人之力將牠們逐一擊倒，每隻怪物都有一種剋制牠的魔法，分別是紅色是水魔法、藍色是



火魔法，而綠色則是土魔法，但由於現時同伴中還未有一人擁有土系魔法，所以綠色的怪物相等於沒有弱點，應將牠放到最後才處理。

銀髮少女

將怪物打倒後便會來到牢獄，一直向前行便會出現第四個事件，三人會見到前方有一名銀髮少女，但她看見三人竟轉身離開，Edward追上去時幸好Kondelka拉着他，要不然他便會失足跌下去，原來那個銀髮少女



是個亡靈，她知道不能令Edward送命時便消失於牆壁之中。三人看到下方有通道，但是連接的梯子已經不能使用，只好尋找其他可以通往下層的方法，回到牢獄的初段，進入左邊的雜居房，拾起地上的道具再向前進，在左下方見到一個寶箱，但是寶箱需要密碼才可以打開，而密碼的取得方法在下文自有交代。繼續向左方前進會來到「赤ミ部屋」，進入後會發生第五個事件，三人進入這房間時Kondelka立即感應到這裏有鼓很強的靈力，她說應該可以在這裏進行降靈（招魂），相信這樣便可知道這裏究竟發生過甚麼事；在降靈途中知道這裏原是一個監牢，有很多人都被無辜的關進來、更慘被處刑，這狀況持續了數百年之久，降靈完畢後便繼續在房內調查；四處調查下也找不到任何有用的物件，最後調查到右邊的衣櫃時，一打開會發現內裏放了一具女性屍體，之後便會進入戰鬥。



戰鬥資料

花嫁ミイラ

LV	10
HP	1225
體積	中
STR	25
VIT	35
DEX	18
AGL	18
INT	16
PIE	25
MND	15
LUC	14



今次的戰鬥如果我方的等級有LV 8或LV 9以上，應該會很易應付，只要以Edward在前方以武器直接進行攻擊，Kondelka和James則在後方以魔法進行輔助，在20回合之內必可將她解決。

將花嫁ミイラ解決後再次調查衣櫃會得到一把繩梯，走回牢獄梯子斷了的地方使用繩



梯便可去到牢獄下層的走廊，先走到走廊盡頭的地上取得兩樣道具，之後進入「宿房僧會所」，但是在進入這裏前最好先提升一至兩個等級，因為之後將會進行頭目戰。進入後在地上會拾到一塊「赤いガラス片」，跟着踏上房中央的祭台便會進入頭目戰。



戰鬥資料

擬態（Edward）

LV	10
HP	961
體積	中
STR	16
VIT	31
DEX	17
AGL	18
INT	8
PIE	12
MND	10
LUC	15

擬態（Kondelka）

LV	10
HP	784
體積	中
STR	6
VIT	28
DEX	7
AGL	17
INT	14
PIE	21
MND	16
LUC	14

擬態（James）

LV	10
HP	841
體積	中
STR	12
VIT	29
DEX	11
AGL	21
INT	15
PIE	20
MND	15
LUC	14

今次的戰法和上次差不多，都是以Edward在前方以武器進行直接攻擊，Kondelka和James則在後方以魔法支援，但是如果能力許可的話，最好就連Kondelka也

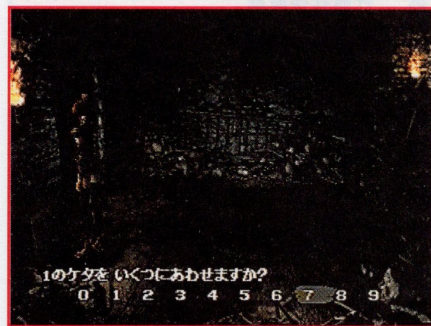
走上前方進行直接攻擊，而James在後方以魔法增加兩名同伴的攻擊力和能源，當消滅敵方一員時James亦可上前幫忙，可以邊用魔法邊用武器進行攻擊，不需多久便可將怪物擊倒。



無盡財寶

將怪物打倒後Edward和James再次因為管理人夫婦的事而爭吵起來，James始終也認為Edward說管理人夫婦是殺人兇手感到荒謬，最後終由Kondelka當個和事老。在拾起





「赤いガラス片」後走到房中央的玻璃窗前便會出現一密碼，而這個密碼就是用作打開雜居房寶箱的密碼，得知密碼後再次返回雜居房，利用先前的密碼打開寶箱便可得到「番人の日記」。回到宿房僧會所打開右手邊的門去到牢獄1F，再向前行便會發生地陷事件，就



在三人都跌到下層的同時Edward竟看到在上一層有一人影，但無奈沒有路可以立即走上去，只好在這層慢慢調查尋找回去的路。三人現在身處的地方是地下牢，而剛跌下的地方則放滿了屍體，先調查屍體堆，再走到鐵欄前便會發生事件，三人在鐵欄另一邊再次見到先前曾經見過的銀髮少女亡靈，今次終於有機會可以和她對話，知道她生於數百年之前，但是在九歲時卻在這裏被人斬首，之後便一直在這裏出現，她說完這些話後便逐漸消失，之後便會立即進入戰鬥。

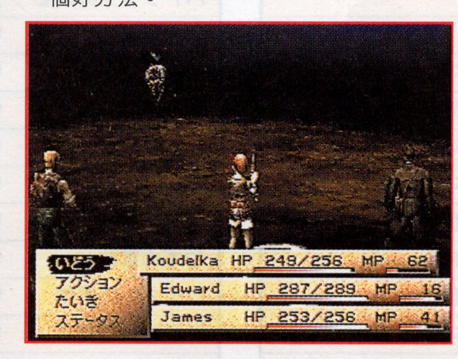


戰鬥資料

貴族の靈A

LV	10
HP	1225
體積	中
STR	21
VIT	35
DEX	18
AGL	19
INT	15
PIE	21
MND	16
LUC	19

這場戰鬥比過往每一場都會辛苦，這個貴族·ミ靈A的攻擊力有25點，防衛力更高達35點，所以就是攻擊力較高的Edward在前線進行直接攻擊，而Kondelka及James則在後方以魔法增加他的攻擊力或補充HP，另外亦可在發生戰鬥前先提升一下角色的等級，盡量增加角色的攻擊、防禦和基本體力，這亦是一個好方法。



戰鬥過後左邊的牆會現出一條通往拷問室的門，經這門去到拷問室，取走桌上和右下方地上的道具後繼續向左方前進去到B1牢獄，這裏有一扇需要有綠のカギオ可以打開的門，地上亦見到一對孿生姊妹的屍體，調





查會立即進入戰鬥畫面，但是不論三人使用任何攻擊或魔法都不能傷害他們，這時只有選擇逃走，待找到方法對付他們時再回來收拾他們。向下方前進會去到地下通道B1，在中央可以拾到解除戰鬥不能狀態的威士忌，再向前行來到酸之池，向左前行到了畫面改變時轉往右下方前進到達地下聖母の泉，這裏是供SAVE的地方，只要將祭台上的怪物打倒便可進行SAVE及補充角色的HP和MP。



戰鬥資料

マッドフライ

LV	17
HP	3025
體積	大
STR	20
VIT	55
DEX	18
AGL	29
INT	17
PIE	41
MND	17
LUC	20

這次的怪物比上次的貴族の靈A的能力值更高，體力超過3000點，防衛力更有55點，幸好土屬性魔法ストロングアート是牠的弱



點，大家可以多使用，比較可靠的戰鬥方法就是以Edward作主力於前線直接攻擊，餘下兩人則在後方施行魔法作攻擊或輔助。

打開SAVE點後回到酸之池，這次進入右上方的門到寶物庫B1，進入後會發生事件，三人進入後發現這裏放滿了數量異常多的寶物，有上更是有名的藝術家作品，James認為這些全都是教徒的財物，但Kondelka及Edward則對這些財寶沒有多大興趣，他們相信這些財寶全都是那些被私自處刑的人的財寶，James當然不會認同二人的話，始終相信自己的直覺。

今期的攻略暫到此為止，下期將是遊戲結局，三個各自懷有目的的人最後的結果將會如何，下期自有分曉。












道具一覽

道具名稱	類型	效果
パン	消費	回復150點HP
チーズ	消費	回復250點HP
ドライフーズ	消費	回復350點HP
ポーション	消費	回復500點HP
ハイポーション	消費	回復1500點HP
ロマの実	消息	回復999點HP、MP(戰鬥中不可使用)
リステル	消費	回復40點MP
ハイリステル	消費	回復100點MP
毒消し	消費	解除中毒狀態
万能薬	消費	回復戰鬥不能以外所有異常狀態
ピストルの彈	消費	補給用
ライフルの彈	消費	補給用
ショットガンの彈	消費	補給用
ボウガンの矢	消費	補給用
エリキシル	消費	回復9999點HP、MP
ファイアバイブル	消費	火魔法攻擊
フクイアバイブル	消費	水魔法攻擊
アースバイブル	消費	土魔法攻擊
ウィンドバイブル	消費	風魔法攻擊
STRアイドル	消費	增加角色STR基本值
VITアイドル	消費	增加角色VIT基本值
DEXアイドル	消費	增加角色DEX基本值
AGLアイドル	消費	增加角色AGL基本值
PIEアイドル	消費	增加角色PIE基本值
MNDアイドル	消費	增加角色MND基本值
INTアイドル	消費	增加角色INT基本值
LUCアイドル	消費	增加角色LUC基本值
聖像のイヤリング	特別	停止中庭噴水池機關
聖像のリング	特別	停止中庭噴水池機關
聖像のネックレス	特別	停止中庭噴水池機關
聖像のクラウン	特別	停止中庭噴水池機關
空の硫酸ビン	特別	取「硫酸ビン」必須道具
硫酸ビン	特別	取「ニトログリイセリン」必須道具
血のビン	特別	進入闇之祭壇必須道具
ニトログリイセリン	特別	爆破用
赤いガラス片	特別	取「番人の日誌」必須道具
青いガラス片	特別	開鎖道具
黃色いガラス片	特別	開鎖道具
綠のガラス片	特別	開鎖道具
茶色のガラス片	特別	開鎖道具
赤のカギ	特別	打開特定門鎖
青のカギ	特別	打開特定門鎖
綠のカギ	特別	打開特定門鎖
修道院の地圖	特別	可觀看地圖
古い修道院の地圖	特別	可觀看地圖
番人の日誌	文件	記載修道院的過去
研究日誌	文件	與ベーコン談話的必須品
ソフィアの手紙	文件	避免和シャルロット戰鬥
古い手紙	文件	無
パトリックのメモ	文件	無
なわばしご	特別	到1F走廊必須品
石版	特別	取得「古い修道院の地圖」必須品
ダニエルの右腕	特別	進行神聖儀式用
レリーフ欠片	特別	進入天使の間必須品
オルゴール	特別	打開機關秘密
メロディディスク	特別	取得「研究日誌」必須品
ヤギの置物	特別	進入書物保管室必須品
ライオンの置物	特別	進入書物保管室必須品
ドラゴンの置物	特別	進入書物保管室必須品
ヴァルナの人形	特別	取得「綠のカギ」必須品
ヴィグナの人形	特別	取得「綠のカギ」必須品
マスク	輔助	減低怪物遇見率
ヴェスタボックス	輔助	「シールブレード」取得之必須品

待續……

KOUDELKA 最短流程攻略圖

1. 穀物倉庫　打倒ワーウルフ，Edward成為同伴。
2. 居間　與管理人夫婦進餐。
3. ハーブ園　打倒プランター，取得「聖像のネックレス」。
4. ハーブ園　James成為同伴。
5. ホール1F　窗前受到槍擊。
6. 赤い部屋　打倒花嫁ミイラ，取得繩梯。
7. 牢獄2F　使用繩梯。
8. 宿居僧會所　拾起「赤いガラス片」，打倒三隻擬態，取得「聖像のイヤリング」。
9. 牢獄1F　發生EVENT跌到地下牢。
10. 地下牢(1)　調查屍體，和シャルロット對話，打倒貴族の靈A。
11. 地下聖母の泉　打倒マッドフライ，取得「聖像のリング」。
12. 階段通路(2)　調查牆角的符號。
13. 倉庫　取得「石版」、「古い手紙」和「ライオンの置物」。
14. 寶物庫(1)　取得「ダニエルの右腕」。
15. 聖水之間　打倒ダークヤング。
16. ホール廊下　打倒エイリアス，取得「茶色のガラス片」和「赤のカギ」。
17. 管理人住居2F　取得「ヤギの置物」。
18. 犯罪者の部屋　觀看木箱圖案，取得「オルゴール」。
19. 居間　取得「ドラゴンの置物」。
20. オグデンの物置　取得「ヴァルナの人形」。
21. 寶物庫(2)　依木箱圖案行走開啟門鎖。
22. 執務室　取得「黃色いガラス片」。
23. 廊下(3)　取得「青いガラス片」。
24. 書物保管室　打倒キマイラ，取得「聖像のクラウン」。
25. 印刷室　使用「石版」取得「古い修道院の地圖」，牆壁崩塌。
26. 圖書館1F　取得「メロディディスク」。
27. 聖堂・左翼廊1F　取得「レリーフ欠片」。
28. ホール1F　使用「レリーフ欠片」。
29. 天使の間　依音樂行走開啟門鎖。
30. ベーコンの部屋　取得「緑のガラス片」。
31. 聖堂・左翼廊1F(2)　在窗前使用五塊ガラス片。
32. 執務室　取得「ソフィアの手紙」。
33. 聖堂・身廊1F　觀看觸手。
34. 聖堂・身廊1F　與ガーゴイル戰鬥，可以逃走。
35. 中庭・圖書館側　使用「聖像のイヤリング」。
36. 中庭・パトリック住居前　使用「聖像のリング」。
37. 中庭・東屋前　使用「聖像のネックレス」。
38. 中庭・寶物庫前　使用「聖像のクラウン」。
39. 噴水前　取得「ペンダント」。
40. 地下室　受襲，取得「青のカギ」。
41. 地下室　於門邊與Edward重遇。
42. 地下回廊中央　打倒ガグ。
43. 聖人ダニエル墓　向墓碑祈求，取得「ヴィグナの人形」。
44. 牢獄B1　在孿生姊妹屍體處取得「緑のカギ」。
45. シャルロット特別牢　打倒椅子の惡靈B和本棚の惡靈B。
46. オルゴール部屋　使用「メロディディスク」，取得「研究日誌」。
47. 肖像画の部屋　打倒生け贄の羊。
48. 寢室(2)　調查燈光，出現隱藏通道。
49. 書庫　與ベーコン談話兩次。
50. 書斉　調查書本。
51. 藥品室　取得「空の硫酸ビン」和クーデルカ體重計。
52. 藥品室　取得「パトリックのメモ」。
53. 通路　調整クーデルカ體重，出現通道。
54. 聖具室1F(1)　組合人型擺設，出現通道。
55. 付屬禮拜堂　打倒神の使。
56. 聖具室1F(3)　收取オフラハィー的提案。
57. 酸の池　使用「空の硫酸ビン」，取得「硫酸ビン」。
58. 藥品室　與Edward對話，取得「ニトログリイセリン」。
59. 聖具室1F(3)　使用「硫酸ビン」破壞大門。
60. パイプオルガン　解決パイプオルガン的問題，發現隱藏通道。
61. 聖堂・生命の大釜　使用「ダニエルの右腕」進行儀式。
62. 聖堂4F　與エレイン對峙。
63. 聖堂7F　與エレイン最終型態最後戰鬥。
64. 完

TEXT：小璘

神機世界EVOLUTION 2~遙遠之約定~

瑪古，一定要把莉妮亞救回來啊！



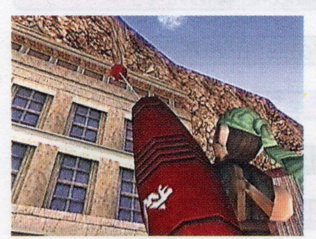
DC
製造商：STING
售價：6800日圓 發售日：發售中
容量：GD-ROM
1P/RPG/VMS、震動PACK、VGA BOX對應

被上鎖的大門



瑪古他們照着查爾所說趕到Society博物館，但來到那裏就發現一件奇怪的事，就是館內的工作人員竟然站在館外。妮娜向瑪古說白頭首席不知何故鎖在博物館內，於是，他們就走到博物館門看過究竟了。正當他們煩惱着不用破壞任何東西也可進入博物館時，瑪古就想起剛盜取了博物館寶物的卡魯卡羅，就這樣，他們就去找他協助了。

來到巴爾比壁架，瑪古將所發生的事情全都說給卡魯卡羅，並問他潛入博物館的方法。卡魯卡羅看見瑪古十分緊張此事，便應承到博物館一趟。就在他們再次來到博物館門前，竟發芘芭站在那裏，經過瑪古解釋後，她終於也清楚整件事的來龍去脈。可是由於事情非常危急，他們也不宜詳談；於是，卡魯卡羅便利用其擁有威吔的CyFrame潛入博物館內，並從館內開啟了大門。既然可以進入館內，瑪古便準備好道具，與兩位同伴一起入內了（可從古利、查爾、芘芭和卡魯卡羅中選出）。



苗西威魯市商店

冒險屋

裝備名稱	裝備種類	使用角色	售價
耐熱式フライパン	武器	莉妮亞	1000
鉄のフライパン	武器	莉妮亞	1600
改造銃	武器	古利	800
ショットガン	武器	古利	1400
パワーギア	頭部裝備	瑪古	120
ハンターギア	頭部裝備	瑪古	320
迷彩ゲルメット	頭部裝備	瑪古、查爾、芘芭	240
避雷針付きヘルメット	頭部裝備	瑪古、芘芭、查爾	640
きらめきサークレット	頭部裝備	莉妮亞、查爾	150
ミルクのリボン	頭部裝備	莉妮亞、查爾、古利	60
ミスティックリボン	頭部裝備	莉妮亞、查爾、古利	150
鋼鉄の仮面	頭部裝備	查爾	200
氣合バンダナ	頭部裝備	芘芭	600
真紅のバンダナ	頭部裝備	芘芭	1200
むぎわら帽子	頭部裝備	莉妮亞、芘芭、古利	310
皮帽子	頭部裝備	莉妮亞、芘芭、古利	520
プロテクトグラス	頭部裝備	芘芭	810
防じんマスク	頭部裝備	瑪古、莉妮亞、芘芭、查爾、古利	400
バトルポンチョ	身體裝備	瑪古、莉妮亞、查爾	180
クイックコート	身體裝備	芘芭、古利	300
飛行服	身體裝備	瑪古	320
ふわふわワンピース	身體裝備	莉妮亞	300
タキシード	身體裝備	古利	270
Gジャン	身體裝備	芘芭	300
ショルダーガード	身體裝備		1700
ゴムシューズ	腳部裝備	瑪古	180
リベットシューズ	腳部裝備	瑪古	300
セラミックシューズ	腳部裝備	瑪古	380
サイブーツ	腳部裝備	瑪古、查爾、芘芭	300
ジャンクションブーツ	腳部裝備	瑪古、查爾	560
ぷにぷにサンダル	腳部裝備	莉妮亞	64
鋼の靴	腳部裝備	瑪古、莉妮亞、查爾、古利	280
ゲタ	腳部裝備	古利	200
抗菌ヘップ	腳部裝備	莉妮亞、芘芭	300
スルーシューズ	腳部裝備	瑪古、查爾、古利	400
シークレットシューズ	腳部裝備	瑪古、查爾	320
特注の執事靴	腳部裝備	古利	740
幸運のペンダント	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	200
モテモテペンダント	裝飾物	瑪古、古利	400
フェロモンペンダント	裝飾物	瑪古、莉妮亞、芘芭、查爾	480
壊れかけのライト	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	400

道具屋--裝備

裝備名稱	裝備種類	使用角色	售價
古代銃	武器	古利	1200
熱血ヒチマキ	武器	芘芭、查爾	980
いにしえのお面	頭部裝備	查爾	760
おこさまホットパンツ	身體裝備	查爾	400
盜賊服	身體裝備	瑪古、芘芭	1400
アイアンガダー	身體裝備	查爾	1200
ドーティングシューズ	腳部裝備	瑪古	640
ソシエテスリッパ	腳部裝備	查爾	50
鉄ゲタ	腳部裝備	古利	320
パンツァーシューズ	腳部裝備		1100

鑑定品

名稱	售價
結晶石	4800
オトナの本	2000
ルビーの装飾品	1000
サファイヤの装飾品	1000
貓目石の装飾品	1000

生果屋

名稱	效果	售價
ピーチ	回復HP450（一人）	200
パイン	回復HP550（一人）	230
アボアボ	回復HP800（一人）	310

巴爾比壁架商店

手飾屋

名稱	效果	售價
防炎リング	減輕炎屬性攻擊	200
防冰リング	減輕冰屬性攻擊	200
防雷リング	減輕雷屬性攻擊	200
防風リング	減輕風屬性攻擊	200

道具屋--補助道具

名稱	效果	售價
ナオリンゴールド	回復HP600（一人）	200
ナオリンロイヤル	回復HP1200（一人）	400
ミンナオリンゴールド	回復HP600（所有同伴）	300
メガスボム	強力炸彈	400
前進のろし	令敵方一列前進一步	120
後退のろし	令敵方一列後退一步	120
V隊列ホイッスル	我方陣型為V字狀	180

道具屋

道具名稱	效果	售價
ナオリン	回復HP200（一人）	50
ナオリンゴールド	回復HP600（一人）	200
ミンナオリン	回復HP200（所有同伴）	150
ハーブ	回復HP300（一人）	210
キヨメール	解除封印（一人）	20
メザメール	解除睡眠（一人）	20
ココロール	解除混亂（一人）	20
ヒトミール	解除暗闇（一人）	20
マヒトール	解除麻痺（一人）	20
ドクトール	解除中毒（一人）	20
ミンナキヨメール	解除封印（所有同伴）	60
ミンナメザメール	解除睡眠（所有同伴）	60
ミンナココロール	解除混亂（所有同伴）	60
ミンナヒトミール	解除暗闇（所有同伴）	60
ミンナマヒトール	解除麻痺（所有同伴）	60
ミンナドクトール	解除中毒（所有同伴）	60
レッドバイパー	可令不能戰鬥的同伴復活，並會增加25%HP	350
ほのお玉	向敵方一列作炎屬性攻擊之彈藥	240
こおり玉	向敵方一列作冰屬性攻擊之彈藥	240
いかづち玉	向敵方一列作雷屬性攻擊之彈藥	240
かぜたち玉	向敵方一列作風屬性攻擊之彈藥	240
ほのお予防パック	同伴一列可減少敵方作炎屬性攻擊效果	120
こおり予防パック	同伴一列可減少敵方作冰屬性攻擊效果	120
いかづち予防パック	同伴一列可減少敵方作雷屬性攻擊效果	120
かぜ予防パック	同伴一列可減少敵方作風屬性攻擊效果	120
殺蟲劑	攻擊一隻蟲類敵人之道具	100
ボム	炸彈	240
メガスボム	強力炸彈	400
合員前進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時走至最前列	180
全員転進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時退後至最後列	180
全員集合ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時集合於同一列	180
脫出香炉	離開迷宮	300

真相

瑪古一進入博物館內，首先就是到白頭首席的工作室找他，瑪古看見他坐在地上覺得很奇怪，便問他究竟發生什麼事，於是，白頭首席便將這次叫他來找尋遺跡的真相告訴給瑪古，他說這次叫他來苗西威魯的人並不是他，他只是為了解開古代遺跡心切，所以才聽從尤魯卡說要瑪古協助；可是他萬萬也估不到尤魯卡竟是利用他來達成其目的，並與妮莉亞從地上的結界逃去。瑪古聽到白頭首席提起尤魯卡，才知道所有事情也是由他而起；但如今莉妮亞與他一起，瑪古便決定進入結界內把她救出來了。



（★道具箱、○柱、◆木箱、▲特別地方、▭上鎖門、⊠開鎖地方）

1F

取得道具

1.自爆回路（鑑）
2.Lx-a7（鑑）
3.後退のろし
4.改造キット
5.ショベルパーツLv.1（特）
6.お札
7.大きなピカピカ円盤（鑑）
8.ミンナメザメール
9.赤いカプセル（鑑）
10.アンティークドール（鑑）
11.カメレオンカラー
12.壊れたアーム（鑑）
13.大きなネジ（鑑）
14.レッドバイパー
15.防御の素
特別地方
i~ii.防止麻痺
iii.地雷
iv.出現敵人
v.回復FP
vi.防止麻痺

2F

取得道具

1.重ブレードパーツLv.1（特）
2.先史のコート
3.赤の布（鑑）
4.すすけたツボ（鑑）
5.ハーブ
6.ジャンクボード
7.先史のコイン
8.先史のコイン
9.壊れたメーター（鑑）
10.先史の空ヤッキョウ（鑑）
11.エネミーサーチ
12.カラーモニター（鑑）
特別地方
i.回復FP
ii~iii.黑暗
iv.隨機決定
v.睡眠
vi.出現敵人
vii.睡眠

3F

取得道具

1.真っ黒の板（鑑）
2.先史のコインの
3.モカーナ・アンプル
4.改造キット
5.ミンナココロール
6.小さなチップ
7.体力の合の素
8.マザーボードβ（鑑）
9.スコープガン
特別地方
i.黑暗
ii.隨機決定
iii~iv.防止麻痺

4F

取得道具

1.割れたボトル（鑑）
2.ミンナオリンゴールド
3.こい茶色の香木（鑑）
4.先史のコイン
5.エネミーサーチ
6.プロペラパーツLv.1
7.ショルダーガード
特別地方
i.出現敵人
ii.防止麻痺
iii.隨機決定
iv~vii.地雷
viii.睡眠

5F

取得道具

1.ナオリンゴールド
2.先史のコイン
3.先史の仮面
4.ミンナココロール
5.ガンポッド（鑑）
6.メタルプロテクター
7.金色のポートレイト（鑑）
8.先史のコイン
特別地方
i.警報
ii.防止麻痺
iii.警報
iv.睡眠
v.出現敵人
vi.防止麻痺
vii.警報
viii.回復FP

6F

取得道具

1.逆回の時針（鑑）
2.ミンナドクトール
特別地方
i.地雷
ii.出現敵人
iii.睡眠
iv~v.隨機決定
vi.地雷
vii.防止麻痺

7F

1.オメガブーツ
2.モコーナ・アンプル
3.全員転進ホイッ
4.V-205（鑑）
5.透明カプセル（鑑）
6.バネ入りスリッパ
7.先史のコイン
特別地方
i~ii.地雷
iii.隨機決定
iv.中毒
v.上昇敵人Lv.
vi.地雷
vii.黑暗

8F

取得道具

1.ボタンの付いた棒（鑑）
2.アックスパーツLv.1（特）
3.ナビゲーター
特別地方
i.睡眠

9F

取得道具

1.ナオリンロイヤル
2.うすい土色の香水（鑑）
3.ホタルキノコ
特別地方
i.防止麻痺
ii~iii.地雷
iv.防止麻痺
v.地雷
vi.防止麻痺

10F

取得道具

1.回避田素
2.壊れたトロリー線（鑑）
3.モカーナ・アンプル
4.ガイヤサークレット
5.壊れたステッキ（鑑）
6.前進のろし
特別地方
i.出現敵人
ii.地雷
iii.防止麻痺
iv.地雷
v.睡眠
vi.出現敵人
v.睡眠
vi.出現敵人
vii.刺
viii.睡眠
ix~xi.刺

11F

取得道具

1.後退のろし
2.ナオリンロイヤル
3.気合の素
4.2つの輪（鑑）
5.クイックアタック
6.防炎リング
7.バキュームパーツLv.1（特）
特別地方
i~ix.刺
x.黑暗
xi.地雷
xii.防止麻痺
xiii.地雷
xiv~xv.睡眠
xvi.地雷

12F

取得道具

1.改進キット
2.ミンナドクトール
3.ナビゲーター
特別地方
i.中毒
ii.黑暗
iii.防止麻痺
iv.大石
v.隨機決定
vi.黑暗
vii.隨機決定
viii.地雷

13F

取得道具
1.ボーリングパーツLv.1（特）
2.熱血ハチマキ
3.不発弾（鑑）
4.アイテムサーチの
5素粒子2融合理論の本（鑑）
6.先史のヘッドギア
特別地方
i.中毒
ii.出現敵人
iii.警報
iv.回復HP
v.出現敵人
vi~x.刺
xi.大石

14F

取得道具
1.カンフーシューズ
2.ナオリンロイヤル
3.先史のコイン
4.全員集合ホイッスル
5.カメレオンカラー
6.ルーンマント
7.レッドバイパー
8.ホタルキノコ
特別地方
i.隨機決定
ii.~ v.地雷

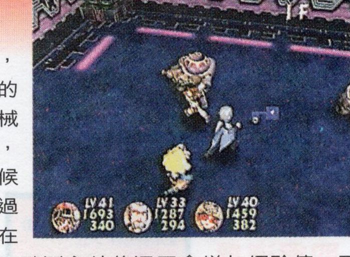
15F

取得道具
1.先史のペンダント
2.モカーナ・アンプル
3.ナオリンロイヤル
4.グリーンモス
5.ミンナオリンロイヤル
6.ブルーモス
特別地方
i.Save Point

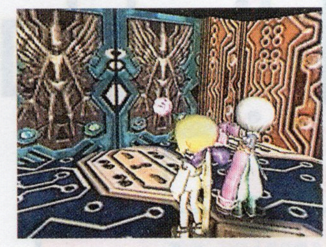
16F

特別地方
i.離開迷宮

防礙者



在這個謎之迷宮總共有25層，而這次的敵人將會比之前到過的迷宮強勁多倍，它們主要是機械人，最大的攻擊技可說是自爆，特別是當只敵人只有一個的時候最易發生。這攻擊除了可一次過扣去3位同伴大量HP外，而且在

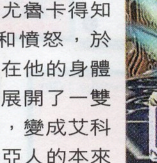


戰鬥完結後還不會增加經驗值。而在第4層的其中一間房間中將會發現有一條柱插在地上，這可是要利用卡魯卡羅才可前進到另一條柱上的。

在第16層處，尤魯卡利用四顆寶珠開啟那裏的大門，並叫莉妮亞先入內等他；不過就在此時，瑪古他們



亦趕到來，瑪古一見到尤魯卡便立即要他說出莉妮亞在何處。尤魯卡得知他們竟追到來感到意外和憤怒，於



是，在他的身體突然展開了一雙翅膀，變成艾科路西亞人的本來面目與瑪古戰鬥。擁有雙翼的尤魯卡是LV 52，他會經常使用可以一次攻擊三人的必殺技，所以要注意各同伴的HP了！

莉妮亞的阻止



將尤魯卡打倒後，尤魯卡不但沒有感到後悔，還對瑪古說其計劃已準備得如火如荼，已再沒有人能夠阻止，更說出他與莉妮亞的使命。原來他們是為了要將不懂珍惜世界一切，並到處進行破壞的人類消滅而來的，說罷，便進入剛開啟的大門內與莉妮亞會合。瑪古終於也看到莉妮亞，不過當他打算帶她離去的時候，便遭受到莉妮亞的阻止；她已深信尤魯卡的說話，認為她會令瑪古帶來麻煩，所以叫瑪古不要再去救她，之後就跟尤魯卡離去。可是，瑪古當然不會將莉妮亞置之不理，就立刻跟着她。莉妮亞她們走到一處擁有奇怪力量的地方上，兩者的身體也伸展出翅膀，



就好像剛才尤魯卡變成艾科路西亞人般，之後，就向迷宮的上方飛去了。

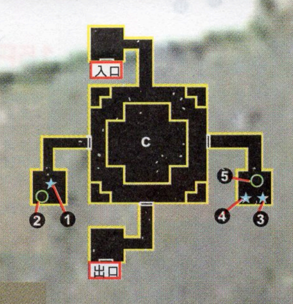
在莉妮亞離開後，白頭首席、查爾和卡魯卡羅就來到與瑪古會合；原來，他們在瑪古進入迷宮後也跟隨他們前來。白頭首席帶來了一個能夠穿越空間的空間轉移器，讓瑪古能自由進出博物館。另外，查爾和卡魯卡羅將會留在迷宮內，讓瑪古可隨時找他們作同伴；而可能冒險對於白頭首席來說好像太過吃力，所以他將轉移器放置好後，就返回博物館，瑪古亦繼續其拯救莉妮亞行動了。

（★道具箱、○柱、◆木箱、▲特別地方、═上鎖門、⊠開鎖地方、▬運輸帶）

17F

取得道具
1.プロテクトグラス
2.前進のろし
3.クイックガード
4.避雷シールド
5.鳥人のラクガキ(鑑)
特別地方
i.防止黑暗





18F



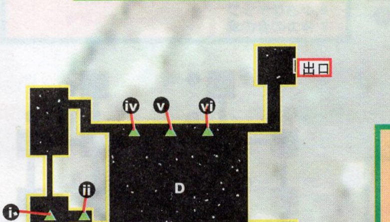
取得道具
1.ローラーパーツLv.1(特)
2.ミンナオリンロイヤル
3.先史のコイン
特別地方
i~ii.隨機決定

19F

取得道具
1.抗菌ガーゼ
2.ナオリンゴールド
3.モタンの靴
特別地方
i.地雷
ii.防止中毒
iii.地雷
iv.防止睡眠
v.上昇敵人Lv.
vi.防止黑暗

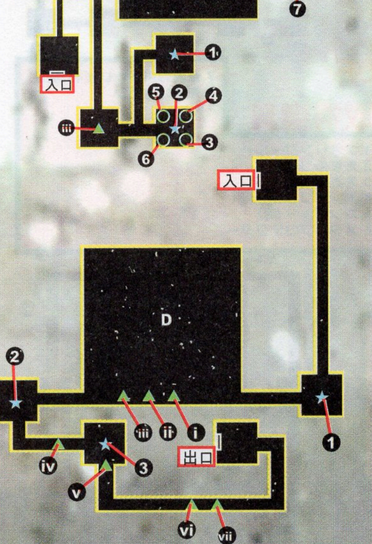
20F

取得道具
1.スペーススーツ
2.モカーナ・アンプル
特別地方
i.隨機決定
ii~iv.出現敵人
v. 防止中毒



21F

取得道具
1.先史のコイン
2.コスモフルーツ
3.攻撃の素
4.改造キット
5.オーパーツ(鑑)
6.スペシャルバイパー
7.呪いの銃
特別地方
i.回復HP、FP
ii.防止黑暗
iii.上昇敵人Lv.
iv. 回復FP
v.防止麻痺
vi. 防止黑暗



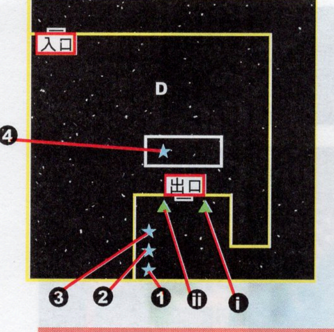
22F

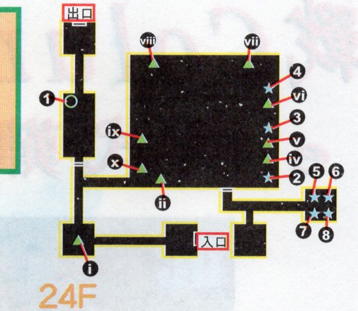
取得道具
1.ほっかむり
2.レッドバイパー
3.超！合金ゲタ
特別地方
i~iii.刺
iv.警報
v.地雷
vi. 防止麻痺
vii.出現敵人

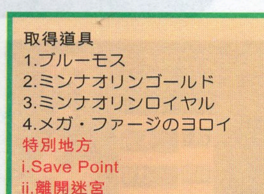
23F

取得道具
1.スパイダーボルト(鑑)
2.ブルーモス
3.改造キット
4.謎のダンジョンマップ
5.先史のコイン
6.先史のコイン
7.先史のコイン
8.先史のコイン

特別地方
i.地雷
ii.防止睡眠
iii.防止麻痺
iv~vi.刺
vii~viii.地雷
ix.防止睡眠
x.隨機決定





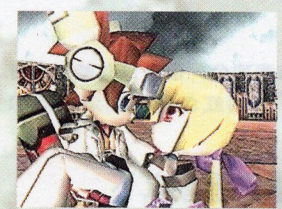

取得道具
1.ブルーモス
2.ミンナオリンゴールド
3.ミンナオリンロイヤル
4.メガ・ファージのヨロイ

特別地方
i.Save Point
ii.離開迷宮

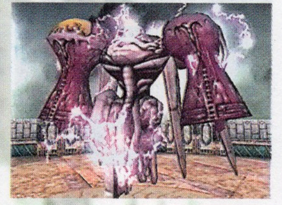
最後的敵人



由於在第16層的天花板有個大洞讓尤魯卡和莉妮亞飛走，所以之後的9層也會有個大洞，這將令迷宮的地形不太複雜；不過要注意於每層迷宮的大洞也是通往第16層的，因此要小心不要掉下去。當中的敵人將會強勁很多倍，牠們全都如Boss般利害，但這亦表示打敗牠們後所取得的經驗值會有很多，因此若想儲級的話，就不妨在那裏多走幾次了。



瑪古他們來到了第25層，發現尤魯卡已經準備好，並與莉妮亞一同在於瑪古幻象中看到的一架奇怪機械人「亞路提卡朗」內。尤魯卡看到瑪古來到，當然不會輕易放過他，尤魯卡就利用機械人發射出子彈攻擊他；但瑪古沒有理會有多危險，他只管吹着他送給莉妮亞的笛子。雖然他吹得不太好，不過亦一直努力地吹着莉妮亞最喜歡吹奏的樂曲，最後這樂聲終於也令莉妮亞清醒起來。然而，莉妮亞其實是很想與瑪古一起，可是當一想到若再接近瑪古便會令他增添麻煩，便打消這念頭。當瑪古聽莉妮亞這樣說後便解析她根本不是重擔，因為由莉妮亞來的那一天起，他們也不就是一直也一同到處遊玩和冒險嗎？所以他沒有想過因此而與莉亞分開。瑪古所說的話解開了莉妮亞的困擾，然後，瑪古就將困着莉妮亞的機械人左臂玻璃弄破，並將她救回來了。



還未想通的尤魯卡不明白莉妮亞為何會相信人類的說話，他的妒忌令機械人開始變質，他與機械人融合，機身就好像變成人類的肉體並將他封住。莉妮亞看見這樣，就懇求瑪古救尤魯卡；可是尤魯卡卻利用機械人與瑪古戰鬥，誓要奪回莉妮亞。

尤魯卡的朋友



由尤魯卡控制住的機械人十分利害，他的其中一個必殺技「人類昇華」將能夠一次將所有同伴的HP扣去1000多，所以要應付機械人的對策還是多點使用最強的必殺技，但要記得帶備多些能回復FP的道具。

機械人終於也抵受不住瑪古的攻擊而發生大爆炸，身在其中的尤魯卡亦因此而身受重傷，不過看來他終於也恍然大悟，明白之前所做的事是不對。他向莉妮亞道歉，然後向瑪古說他所理行的滅亡任務已完結，但要滅亡的人不是人類，而是尤魯卡他自己……莉妮亞不忍心看着尤魯卡就此離開，便利用她的回復能力令他康復。可是，他卻阻止這做，因為擁有破壞方面之能力的尤魯卡是對回復力量無效的。由於沒有任何方法可以救回尤魯卡，他只好在臨終之前將他想說的話告知莉妮亞；他想若果他如莉妮亞般熱愛任何生命，他亦可以繼續生存下去。「這個是理所當然的嘛，因為大家也是朋友啊！」瑪古聽後立刻回答他。尤魯卡沒想到瑪古仍當他是朋友，所以心裏非常開心，不過還是太遲了，危在旦夕的他已開始有點累。莉妮亞看到尤魯卡這樣子，眼淚就不其然地從眼眶流出來，尤魯卡在這時便安慰莉妮亞，並叫她再次露出笑容。說罷，尤魯卡的身體便浮上空中，化成羽毛從此消失了……



生日禮物



事件也完結了，一切也回復正常，而這亦是瑪古返回家鄉班拿姆鎮的時候了。瑪古和古利就在火車站外一邊等待着火車開出、一邊談天，對於古利來說，這次的冒險真的很吃力；不過對於瑪古來說，他從中卻領悟到不少。特別是當他得知創造人類的神，為了失敗而決定要所有東西消滅，然後再次製造世界便就是進化，瑪古認為這根本稱不上的進化；因為即使是成功或是失敗也好，要為世界進化作決定的人已再不是這些神，而是仍然生存在世上的人類。他覺得「竭盡全力去生存下去」才是真正的進化之道，不過古利則覺得應好像瑪古般「擁有厲向未來的夢想生存」才是進化之道。

就在瑪古和古利正談得高興之際，白頭首席就來到火車站送別，他叫瑪古要多點來威茵西魯，至於有關古代歷史的研究，他仍會繼續進行。火車即將要開出了，瑪古亦要準備離開，可是莉妮亞還未來到，原來她還在酒店內，於是瑪古就到那裏找她了。

瑪古看到莉妮亞仍在酒店的花園中，就向她說火車即將要開出，可是莉妮亞好像充滿心事似的只應了瑪古一聲。之後，她向瑪古問了一個問題，他想也不想就回答了莉妮亞假若能重遇尤魯卡，大家一定會成為好朋友；他知道莉妮亞必定仍在想念着尤魯卡，所以也猜到她的問題。當莉妮亞聽到後感到很感動，就在這時候，瑪古就從手中遞過了一份禮物及一封信給她。



「給莉妮亞

祝你生日快樂！

其實在來到這裏的時候已帶來這份禮份了，可是由於一直也沒機會送給你，所以……

不過無論如何，雖然是遲了一天，但也將這生日禮物送給你。

瑪古敬上

P.S.上次乘火車時遲到的原因，就是因為這份禮份。」

莉妮亞看到信中內容後，開心得走到瑪古處……

~The End~

完結後的帳單

就在瑪古等人乘坐火車歸途的時候，瑪古就看着在酒店中收到的一信抬頭是給他的信，古利以為是瑪古Fans給他的信，便替他詳細閱讀信中內容……原來這封是酒店的住宿帳單；由於Society沒有替他們結數，所以這次的住宿費φ300000就全由瑪古他們支付！

於是，就在下次的旅程中（二周目），瑪古就變相為Society工作，以找尋寶物來還債了。



text by 大神三郎

花組對戰Columns 2 Puzzle模式難關攻略

製造商：SEGA
售價：5800日圓　發售日：發售中（1月6日）
容量：GD-ROM　記憶：5 Blocks
PUZ / MEM / 對應震動Pack / 對應Keyboard / 通訊對應

第一級前所有限制型Puzzle問題全解答

由這裡開始，會講解第2級至第10級完全限制型問題的攻略方法，限制型問題是指，問題本身要求玩者有限制的次數內回答問題，所以Sakura、Iris及Kanna的問題將不包括在內，另外問題會以人物及難度分類。



神崎壽美麗

第10級：2回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：1

非常簡單的一個問題，畫面內已先設了一排上下都是紅色的寶石柱，只要把提供的兩組寶石放下去令紅色寶石全數消失便可。

第9級：1回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：無
輝寶石：無
難度：1

不用害怕那些機雷，因為與問題實際上是沒關係的，只要把魔寶石放到左邊那些橢圓形的寶石，令右下角那一粒也消失便成了。

第8級：2回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

原理與織姬第9級的問題相似，把提供的寶石放到兩邊，讓時寶石變回普通寶石便成。

第7級：3回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：無
輝寶石：無
難度：1

只有橙色及紫色的石，但因為最後提供的是紫色，所以要在前兩組石便消去所有橙色石，最後消去上面的紫色石便成。





第6級：1回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

雖然只有兩種色，但是只有藍色才可發動連鎖，否則紅色便不能消至底線下。

第5級：3回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

看似是把同色的放在一起，不過實際是剛剛相反，把三組寶石放在不同顏色的地方，否則時寶石消失後便不會引致所有綠寶石消失的連鎖。

第4級：3回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：2

主要是忍手，不要讓頭兩組寶石即是令本身設置的寶石消失。先把寶石放於圖中的地方，當時寶石消失的時候便會引起連鎖達成目的。

第3級：4回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：無
輝寶石：無
難度：2

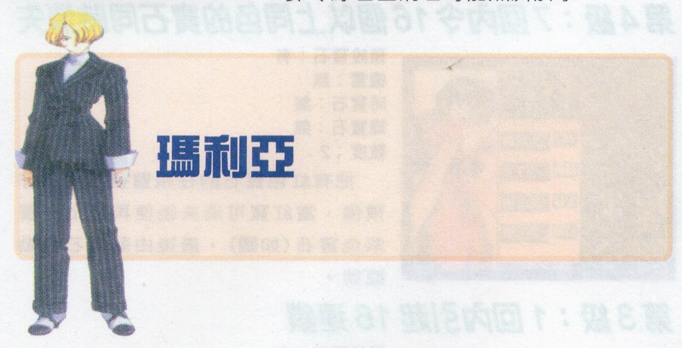
基本是消去預設的那一些寶石，只要把頭兩組寶石跟著預設那些寶石的次序放下去，而橢圓的寶石則是把餘下的寶石令其消失引發連鎖。

第2級：7回內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：無
難度：2

雖然目的是等魔寶石出現把綠寶石消去引起連鎖，但之前的寶石都不可置之不理，能夠消失的便讓它消失，否則就算令綠色全消也可能無濟於事。



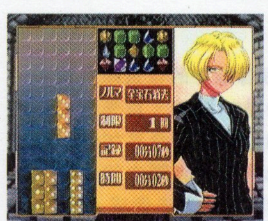
第10級：1回內消去所有寶石



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

比之前壽美麗的問題更簡單，雖然有長達9turn的時寶石在，但是在魔寶石前也是毫無招架之力，把魔寶石放到紅色的時寶石上便可以了。

第9級：1回內消去所有寶石



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

利用時寶石特徵的問題，把提供那一排時寶石放到兩點及四點兩排之間的空位，令時寶石產生連鎖便成。

第8級：3回內消去所有寶石



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：無
輝寶石：無
難度：1

重點是是否懂得運用連鎖，最初兩組寶石都可直接消去，但是第3組不是先令紫色消失的話，便無法建立連鎖令餘下的寶石消失。

第7級：1回內消去所有寶石



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：2

利用了畫面外寶石會保留的特點，消去這兩組時寶石。把提供的魔寶石放上最高的位置，然後魔寶石便會分為兩份把寶石消滅。

第6級：3回內消去所有寶石

預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：無
難度：2

重點是不可讓時寶石加速，另外要發動連鎖。先把橙色石放於中間，然後消去紫色發動連鎖消去橙色，跟著便可消綠色，發動連鎖消去餘下的。





第5級：3回內消去所有寶石



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：2

驟眼以為橢圓的白寶石是最先消失，其實反而是最後消失的。把藍寶石向下放到綠寶石旁，當時寶石消失後上面的寶石便會跌下落形成連鎖。

第4級：2回內消去所有寶石



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：1

其實只要把提供的兩組寶石放在圖中的位置，令下面那9顆寶石消失便可。

第3級：6回內消去所有寶石



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：3

主要是等魔寶石出現令紅寶石消失，另外最下面的寶石是要靠提供的寶石去消除的，擺放的位置可參考附圖。

第2級：10回內消去所有寶石



預設寶石：無
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：4

重點是依次序放寶石令其消失，次序錯誤的話便不能消去所有寶石。出現的次序是橙、白、橙、藍、紫、綠、紫、藍、白、綠，擺放的位置可參考圖片。



李紅蘭

第10級：1回內令9個以上的寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

使用了寶石消失令時寶石倒數加快的原理，把第一組寶石放到那兩組時寶石的旁邊便可以了。

第9級：1回內令18個以上的寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

原理與方法跟第10級那一條問題完全一樣，不過要把提供的寶石放到最底，否則便不能發動低層那排紅色時寶石出現連鎖了。

第8級：1回內令6個以上同色的寶石同時消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：1

重點是能否利用斜向消失製造連鎖，把提供的寶石如圖般放置便可。

第7級：3回內令6個以上同色的寶石同時消失



預設寶石：無
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：1

考玩者是否懂得利用三大寶石消失原則，製造大量寶石消失。把三組石並排令紅色寶石構成三角形便成。

第6級：6回內令60個以上寶石同時消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：3

雖然有6組寶石，但只有兩次機會消失寶石令兩邊的時寶石加速。至於如何運用則有橙、綠、白三個選擇，較容易的是橙綠兩色。

第5級：3回內令15個以上寶石消失



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：無
輝寶石：無
難度：2

如何有技巧的運用寶石排連鎖是重點，先如圖放兩組寶石令橙色消失，之後便會令紅藍兩色消失，跟著便放下綠色，連鎖把紫色也消去。

第4級：7回內令16個以上同色的寶石同時消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：2

把有紅色寶石的在預置寶石旁放好預備，當紅寶可消失後便再放上一層紫色寶石（如圖），最後由藍寶石發動連鎖。

第3級：1回內引起16連鎖



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：無
難度：2

全部都是紅色，問題是把那一組寶石放在那裡，只要把寶石放於圖中的位置便會發動整個連鎖。

第2級：3回內引起21連鎖



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：無
難度：4

完全是根據指定的位置擺放寶石，之後便可發動21連鎖。首先把第一組放到左邊白色時寶石令其加速，跟著那一組紫色向下放到圖中的位置，然後把跟著的藍色接上去便成。



織姬

第10級：2回以內令寶石全部消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

看似簡單，其實不留神便會被騙的問題。唯一可以消去的寶石是不可動的，那兩組放出來的寶石都是用作加速而已，先放右邊再放左邊，否則那多出來的寶石便會被右邊的時寶石消去，無法消去左邊那兩顆。

第9級：2回以內令寶石全部消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：2

又是不留神便答不到的問題，看似是把寶石橫排令橙色的寶石消失，其實是以直排產生連鎖的方法處理。

第8級：1回以內令寶石全部消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

利用時寶石特徵，把那排紅色的寶石放到最底，令時寶石加速發動連鎖便可以了。

第7級：2回以內令寶石全部消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

重點是如何利用時寶石倒數的特性，把兩組提供的寶石加快中央那兩顆寶石製造連鎖便成。

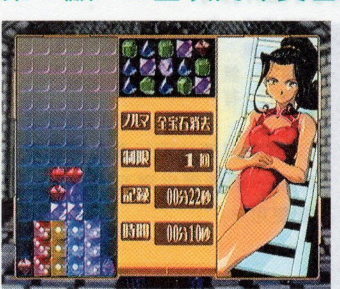
第6級：1回以內令寶石全部消失



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

最簡單的一個問題，把提供的寶石放到右邊加速時寶石引起連鎖便成。

第5級：2回以內令寶石全部消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：2

不要理會兩邊的寶石，把寶石疊上中間的時寶石上便成。

第4級：3回以內令寶石全部消失



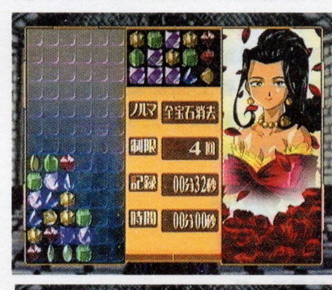
預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：2

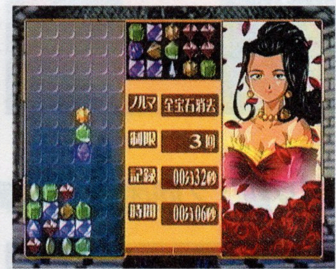
重點是如何消去5粒橙色的寶石，如圖擺放便可。

第3級：4回以內令寶石全部消失

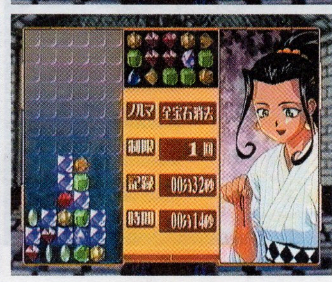
預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：5

難度很高，要說出來也有點難，看圖索驥吧！









第2級：3回以內令寶石全部消失

預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：4

重點是如何令最上面的那顆紅寶石消失引發連鎖，先把第一組的藍色向下放下圖中位置。然後第二組將藍色置於中間放在旁。最後紫色放在左邊那兩顆紫色中間引起連鎖便完成。







利尼

第10級：2回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：有
難度：1

由於包括提供的寶石在內，都不能製造兩次寶石消失，所以要以同時消失多粒寶石的方法去處理。先把第一組寶石放到右邊的空位，連著上面那顆輝寶石，跟著把第二組放下去引起5顆寶石同時消失便成。

第9級：2回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：有
難度：1

很易被魔寶石所誤導的問題，其實出現的機雷及魔寶石都不是用作令寶石消失的，只是用來讓時寶石「夠鐘」而已。不過魔寶石會令寶石消失的關係，所以要放在機雷之上。

第8級：3回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：有
難度：1

不用想的一題，把寶石對顏色放便成。

第7級：2回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：有
難度：1

考玩者會否思考版面上寶石的佈置，因為有時沒留意的話會很自然的把能消失的寶石消去。把提供的寶石如圖擺，令紫色及橙色的寶石消失。其後便會發動連鎖令輝寶石消失。

第6級：3回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：無
輝寶石：有
難度：1

跟之前一級的問題十分相似的佈置，而處理的方法也是一樣的。

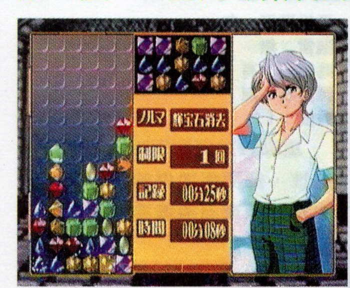
第5級：5回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：有
難度：3

主要是在時寶石附近令寶石消失，將時寶石加速。將寶石如圖中的位置擺放，便會令藍及紫色寶石消失，跟著令橙色消失便成。

第4級：2回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：有
難度：3

是把寶石放於指定位置引起連鎖的問題，先把第一組橙色向下，放到右邊令紅色消失，跟著把第二組放到最右令綠色消失便成。

第3級：5回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：有
難度：3

又是一個指定位置的問題，先把右邊的藍色消去，然後消去紅色，連鎖消去紫色。跟著那一組如圖擺放，再消去綠色，最後消去左邊的紅色便可發動連鎖令輝寶可消失。

第2級：5回內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：有
難度：4

其實只要放兩組便可完成這個問題，把頭兩組寶石放於圖中位置便可。

進級問題全攻略

第10級：1回內令寶石全部消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：1

最為容易的進級問題，把提供的寶石跟顏色放到兩排時寶石中間便成。

第9級：120秒內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：1

主要是考玩者能否善用橫直斜三種令寶石消失的方法，多用直向加斜向在這裡會較有效。

第8級：4回內令寶石全部消失

預設寶石：有
機雷：有
時寶石：無
輝寶石：無
難度：2

主要目的是製作一個消去大量寶石的2連鎖。首先是消去最右邊的紅色石，跟著消去左邊的橙色石，形成下面出現一個梅花間竹的情況。然後把跟著兩組寶石製造一個同時消去所有橙色寶石的情形，跟可發動連鎖消去餘下的紅寶石。









第7級：60秒內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：有
難度：1

沒有障礙的關係，加上寶石只有一個顏色，只要把同色的寶石放下去便成。

第6級：4回以內令8個以上同色的寶石同時消失



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：有
輝寶石：無
難度：2

難度在於能夠有效運用寶石令上面的時寶石加速，先令橙色消失，跟著令紫色及綠色同時消失，便會發動連鎖把那8個紅寶石同時消失。

第5級：60秒內將寶石降至指定層數以下



預設寶石：有
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：3

時間不多的關係，了解寶石消失的方法是重點，上面是利用橫及斜，打開缺口後便利用直及斜的方法，只要盡快令時寶石夠鐘便會容易得多。

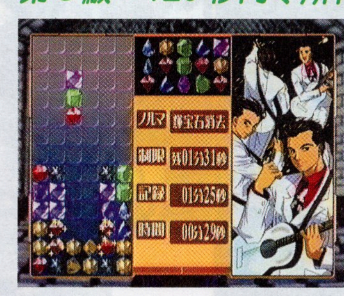
第4級：4回以內令所有寶石消失

預設寶石：有
機雷：無
時寶石：有
輝寶石：無
難度：3



是指定位置的問題，先把第一組紅色向下放在綠寶石的上面，跟著便把橢圓放在左邊連同畫面上那兩顆一同消失，便會引起連鎖令上層的紅綠及紫色寶可消失。跟著的白寶石用來加速時寶石，最後把紅色向下放到左邊引發連鎖便成。

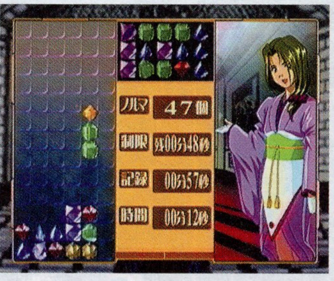
第3級：120秒內令所有輝寶石消失



預設寶石：有
機雷：有
時寶石：無
輝寶石：有
難度：2

由於輝寶石被機雷壓著，所以只能用橫或斜的方法去消除，最好是先消去中間的寶石，騰出空間一口氣把所有輝寶石消去。

第2級：60秒以內消去50個寶石

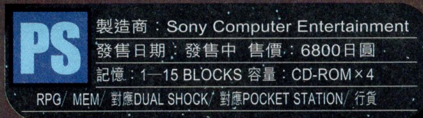


預設寶石：無
機雷：無
時寶石：無
輝寶石：無
難度：5

完全是與時間比賽而不是問題，多用連鎖發及消去大量寶石的方法會較有效果。

TEXT：赤目黑龍

THE LEGEND OF DRAGOON レジェンドオブドラグーン 攻略第四回



MAP INDEX
S SAVE POINT
! EVENT POINT

第二節 針葉森林中的白狼

在進入「針葉樹林」之後，大家可能會前路非常迷網，因為這裏實在有非常多的分支路，不過，在一開始之時，達度等人應先到「A」及「C」的通道，因為這兩處也是「死路」，在這兩處地方之中只有道具一件，之後便要回到入口之處，而「B」才是真正要行的路。





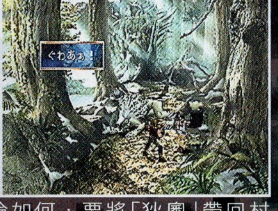
從「B」向前進，在這裏亦有多個出口，首先，「F」前面應該是通往「有翼人之森」的通道，不過，現在仍未能通過；至於「D」，因為有衛兵守着，在未到達「美露．西索」，以及「美蘭達」(ミランダ)未加入之前，是不能通過的；所以，唯一能通過的便是「E」，不過，在未通過之前，要先觸動在中央的EVENT，因為在那裏的少年便是「狄奧」，然而當眾人一接近，他便會逃走，而白貭狼亦會撲出來！





雖然有多名的獵人在場，不過依然給白狼逃脫了，在不斷的追捕之下，眾人終於在「H」之中找到白狼和「狄奧」的蹤跡，可是，「狄奧」竟然在保護著白狼，看來，事情之中是有點古怪的，然而，無論如何，要將「狄奧」帶回村莊，便一定要將白狼打倒，這亦是「針葉樹林」之中的BOSS戰。





要對付白狼其實不是太困難，因為白狼本身的攻擊力不是太強，而且只要有補助性的人物在場，便可以一面攻擊，一面補充體力，而變成「龍騎士」便是擊倒白狼的最好方法，但是小心不要過份使用魔法，因為白狼的魔法防禦力是比物理防禦力高的，所以用ADDITIONAL攻擊是比較合適的。在白狼被擊倒後，茜娜竟然利用「白銀龍」的力量令白狼復活，原來，白狼本身只是一頭小狼而已。

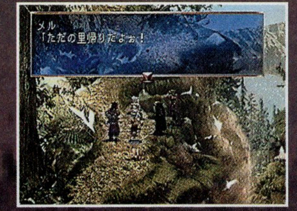




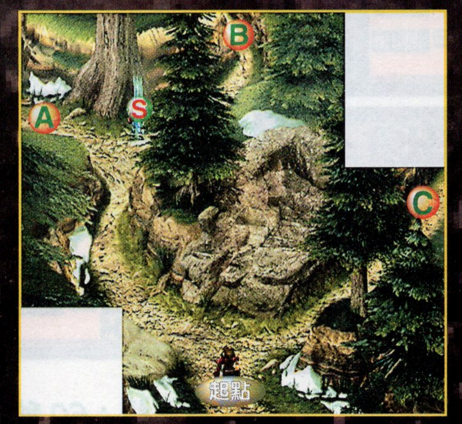
在「收拾」完白狼之後，大家不妨回到「菲路」，因為只要到駐在騎士談話，他便會因為大家解決了白狼的事而給予達度等人500G作為酬勞，大家可不要錯過得到這一大筆獎金的機會啊！

當「白狼事件」完滿結束之後，達度一行人便可以向「G」進發，向真正的目的地「美露．西索」進發。不過，就在快要離開「針葉樹林」之前(通過「G」之後的出口)，露施和美露竟然不約而同的離隊，露施只是說很快便會回來；而美露說是回鄉下，那麼，她的鄉下又在那裡呢？不論如何，現在只餘下5人繼續上路了。



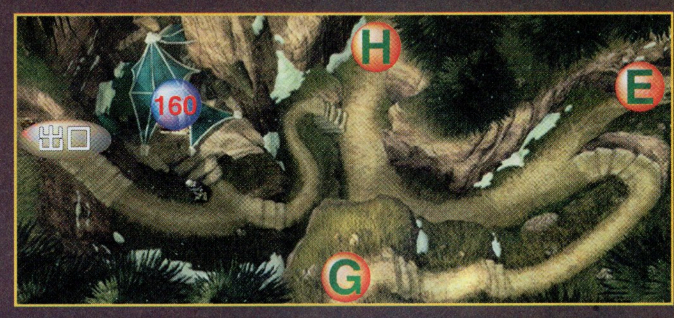


157	石化護符
158	清石化
159	清體
160	清心















第三節 王都狄靈蘭

完成了在「針葉樹林」之中的事情之後，雖然露施和美露突然離隊，不過眾人便也要向北方的「王都狄靈蘭」進發，在到達「狄靈蘭」之後，眾人雖然四出打探，不過也得不到任何的消息，而在這裡唯一可以收集到情報的地方便是在「C」的教會了。

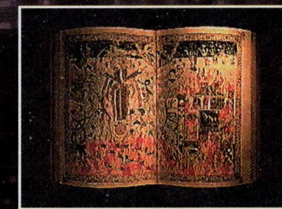
一進入教會，眾人便聽到了「狄尤司教」(ディーユ司教)向眾僧侶講述有關「神木樹」的事情……原來，達度從來也沒有聽過有關「神木樹」的事，所以他便向「狄尤司教」請教有關「神木樹」的事?其實所謂的「神木樹」便是世上所有生物的創造者，因為在「神木樹」上的每一顆果實便等同於一種生存在地上的生物，這便是「梳亞(ソア)」(這片土地之上眾人所敬拜的神)所賜與所有生命的「命運」……為了要得到進一步關於「神木樹」的資料，達度等人便依照「狄尤司教」的指示，前往「美露．西索國立圖書館」(K)搜集資料。









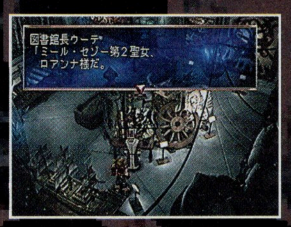


圖書館長「胡狄」(ウーテ)在這裡會讓眾人在圖書館之中自由搜集資料，而從現在開始，眾人便會分散在不同的「書海」之中搜集資料，而達度亦可以自由行動，而和不同的同伴說話，便會在他們的口中知道一部份的情報，當和所有的同伴說話之後，便可以和館長再次說話，這時候，館長便會將當年發生的「龍之戰役」完完本本的說給達度等人知道。

聽完館長所說的話之後，眾人便可以到上層的資料室再次調查，不過，在上層的資料室之中，是沒有圖書可眾人翻閱，反而，在上層全是一些「民物」，那些全是在被「黑色魔物」攻擊過的地方所殘留下來的東西……『黑色魔物』！？當達度聽到這名字之後，他當然會有所感覺，因為他便是當日的生還者……



而根據館長所說，原來當日在「尼度」之中，除了達度之外，是還有生還者的，她便是「美露．西索」的第二聖女「洛安娜」(ロアンナ)，而當達度追問有關「黑色魔物」之時，館長便將他所知道，有關「月之御子」和「黑色魔物」的傳說說了出來……





購物指南(武器/ 防具)

武器/ 防具	價格
雙頭斧[武]	300G
戰慄之槍[武]	300G
鑽石拳套[武]	300G
鐵胸甲[防]	250G
達人之胴著[防]	250G
入魂之頭巾[防]	200G
珠寶皇冠[防]	200G
星屑之靴[防]	150G
PROTECTOR[裝]	200G
勇氣之護符[裝]	300G
石化護符[裝]	400G
傳說之鎧[裝]	10000G









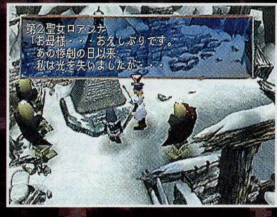
購物指南（道具）	
道具	價格
回復藥[大]	30G
回復藥[特大]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清石化	30G
清心	20G
清體	10G
SPARK NET	10G
·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ田	20G
除魔香水	4G

第三節（補） 尼度



當達度和館長談輪著有關「黑色魔物」之時，鏡頭一轉，來到了達度的故鄉「尼度」，原來離開了大家的露施來到了達度的故鄉，究竟她來這裡有何目的呢？不過，露施似乎對這方非常熟悉，那麼，露施的真正身份又是甚麼呢？





當露施打算在這個像廢虛般的城市之中調查之時，發現有人在前面的地方，於是便打算查一下，突然，露施被一些衛兵欄阻著，原來，「美露．西索」的第二聖女「洛安娜」正在這裡追悼著被「黑色魔物」殺死的母親和村民……

原來，18年前在「尼度」的悲劇之中，「洛安娜」可說是在「黑色魔物」直接攻擊之下仍能生存的唯一一人，當天，她和母親躲在雜物房之中，可是仍被「黑色魔物」找到，結果，為了要保護「月之御子」和「洛安娜」，她的母親便被殺死，而且從那時開始，「洛安娜」便失去了視力……

之後，露施便和眾人一同回「王都狄靈蘭」。





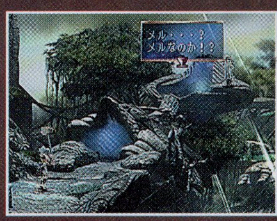






第三節（補） 有翼人之森





說完有關露施的去向之後，便輪到美露了，原來她回到了自己的故鄉，怎料，當她一踏進故鄉，第一件遇上的事情竟然是被「同類」攻擊！而當美露舉起她那「招牌大槌」之時，攻擊他的人便認出她便是美露，而這人便是和美露「青梅竹馬」的「嘉拉赫」(ガラーハ)。

之後，美露便向村莊進發，然而，她回到村莊之時，村民竟然不准她入村，因為他們認為美露已經離開了有翼人的地方，投向了他們視為低等生物的人類世界之中，當然，除了一般的有翼人和「布拉羅長老」(ブラーノ長老)也不讓美露入村？而最可悲的是連美露的雙親也不願讓美露入村……



正當美露感到非常失望，要離開有翼人之森時，「嘉拉赫」原來已經在入口處等待著美露，其實，美露的被拒其實是另有原因的，原來，近森林起了一定的變化，因為長老說一直被封印著的「神龍王」竟然再次活動起來，這事令森林之中的有翼人非常緊張，所以對所有的事也非常小心





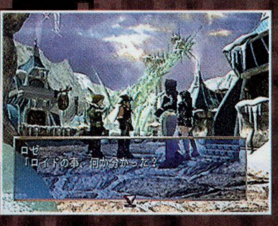
於是，美露只好先離開這裡，回「王都狄靈蘭」和眾人會合。

第四節 水晶王宮



正當美露離開「有翼人之森」，在一個不知名的地方，一頭非常可怕的怪物正在像發狂的將身上的鎖鏈狠狠的抽動著，莫非這便是「神龍王」……

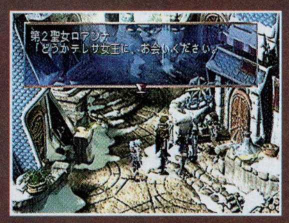
另一方面，在「王都狄靈蘭」之中，眾人在教會之中得到了非常有用的情報之後，便打算往找露施和美露，怎知在眾人要離開「王都狄靈蘭」之時，露施已經來到了，而且和第二聖女「洛安娜」的一番談話之中，達度瞭解到自己的身體正在產生異變，這時候，他又再一次感到一種非常不安 的感覺……





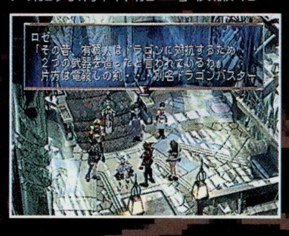


正當達度感到不安之時，衝破了封印的「神龍王」已經來到「王都狄靈蘭」，而且更令城市變得非常混亂，這時候，連美露也趕回來了，而知道了眾人便是傳說之中的龍騎士之後，「洛安娜」希望達度等人可以助她一臂之力，將「神龍王」消滅，因此，眾人要前往皇宮與這裡的「狄尼莎女王」(テレサ女王)。



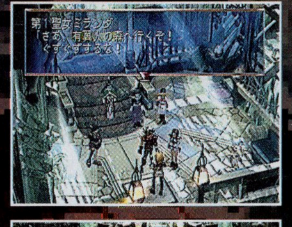
到達「水晶王宮」(クリスタルパレス)之後，大家大可以四處走走，不過，在這裡的收獲不會太多，所以，還是快一點到「狄尼莎女王」那裡吧！從「O」那裡直進便是「狄尼莎女王」的所在，在這裡達度會見到一位脾氣非常大的第一聖女「美蘭達」(ミランダ)，她看來不是太相信達度等人能夠將「神龍王」收服呢！





而且，當「狄尼莎女王」聽到是「神龍王」之後，真是非常擔心，因為這是眾龍之首，是極之難對付的傢伙，不過，在世上有兩件寶物是可以將這「神龍王」封著的，那便是「封龍之杖」和「屠龍劍」，然而，這兩件其實是「有翼人」的東西，聽到這兩件寶物的名字，眾人也有著非常特別的反應，首先，美露看來一早便知道這兩件寶物的存在，究竟她的真正身份是甚麼呢？另一方面，「屠龍劍」便是當日「洛度」殺死拉比茲時使用的兵器，那麼……



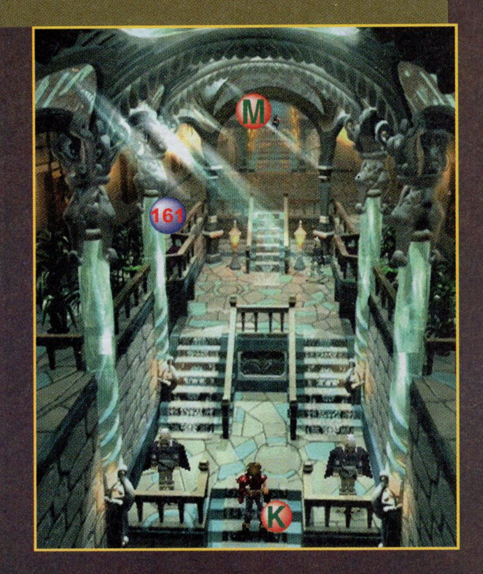


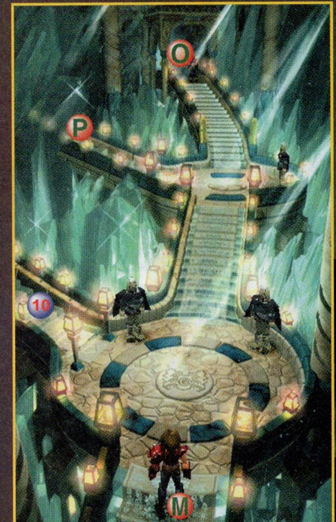


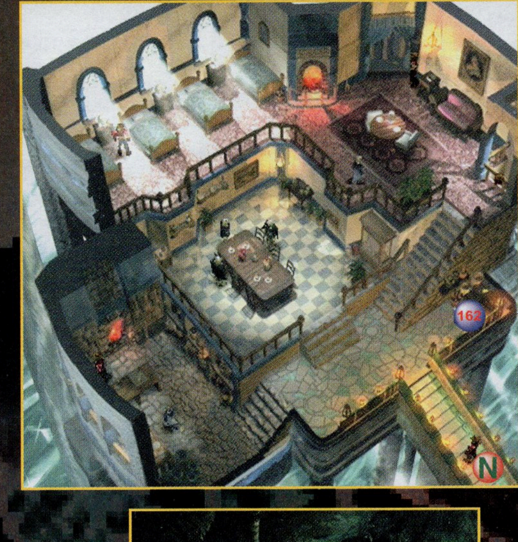
為了要將「神龍王」收服，眾人便一定要向有翼人借「封龍之杖」一用，而於露口中，眾人得知有翼人的村莊原來是在「針葉樹林」的北面，所以眾人便準備出發，而「美蘭達」亦要求(其實是強行才對)和眾人一同前往。怎料在要離開「水晶王宮」之時，眾人發現失去了茜娜的蹤影，所以達度等人便折返尋找她。

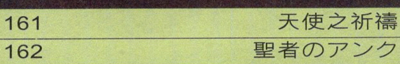


原來茜娜進入了在剛才會見「狄尼莎女王」那裡右邊的「封印房間」，這是一個連「美蘭達」也不大清楚用途，只知是用來作某種封印儀式的房間，不過在這裡茜娜表現得非常不安，而且最後白銀龍的「龍魂」竟然開茜娜的身體，飛到「美蘭達」的身上……因此，由這時候開始，美蘭達便開始代替茜娜成為同伴之一。

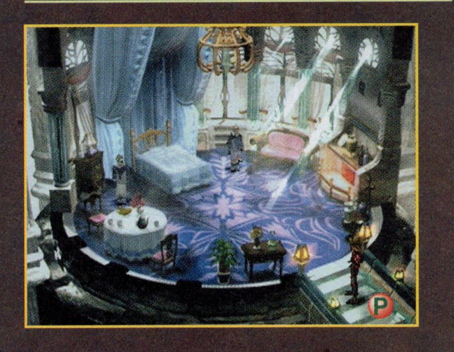


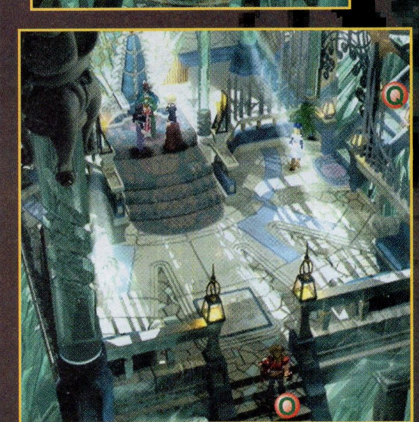






161	天使之祈禱
162	聖者のアンク







第五節 有翼人之森

大家還記得在「針葉樹林」之中有一處樹木茂密的「沒路」嗎？其實這裡便是「有翼人森林」的入口，只是一直以來也被妖精的魔法封著，只有有翼人才能解開這封印。



當到達了「針葉森林」之時，這地方依然不能進入的，不過，因為有美露在場，這時候，所有人也知道了她原來是一名「有翼人」，不過，因為大家已經成為了同伴，所以也要繼續的互相信任。048



很明顯地，一般的有翼人對人類是非常的敵視，所以美露帶著達度等人入村亦變得很不受歡迎，然而，為了對付「神龍王」，眾人一定要向長老借取「封龍之杖」?在村（其實應說是塔才對）的下和中部，達度等人也要有翼人之助才能向上前進。049

在第一層的盡頭，美露會見到父母，從



他們口中，眾人得知長老其實已經原諒了美露，不過，對於一直以來有翼人和人類的敵對關係，他們始終未能拋開，不過，與達度的一番對話之後，美露的父母才明白那已經是一萬年前的事，實在沒有繼續下去的必要了！050



從「F」向前進便是這裡的商店，在這裡能夠購入的武器不是太多，至於道具方面，亦不是甚麼新奇的貨色，而從左上方的「H」向前進，便會到達美露好友「嘉拉赫」的家，在這裡除了二人的對話之外，便只有在右邊的「星塵」而已。051

購物指南（武器／防具）	
武器／防具	價格
WAR HAMMER	300G
魔力指輪	600G
精靈指輪	600G
精靈斗篷	300G

購物指南（道具）	
道具	價格
回復藥[大]	30G
回復藥[特大]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清心	20G
清體	10G
黑霧	10G
黑雨	20G



而從另一邊的「G」通道可以到達另一房間，在這裡會遇上一名對達度等人非常仇視的人，因為他便是被達度等人殺死了的「莉娜斯」的兄長「巴狄路」（バーデル），他一直也想找眾人報仇，不過，當知道眾人是「龍騎士」之後，他亦明白到現在只有眾人才能對付「神龍王」，所以他也放棄了仇的念頭。052

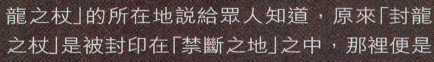


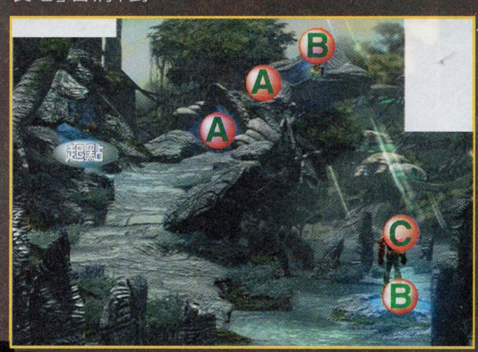
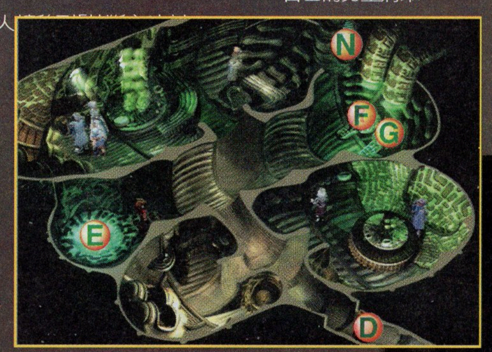
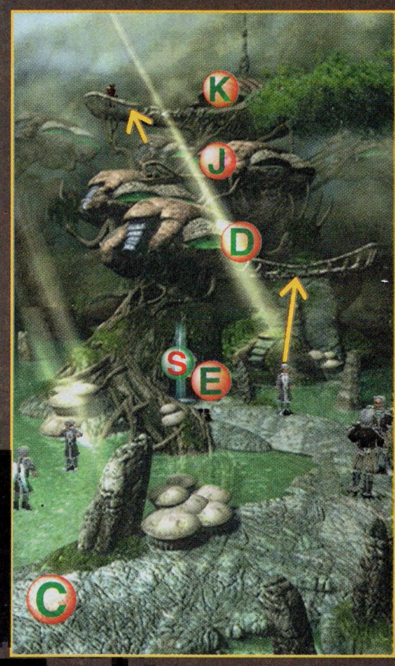
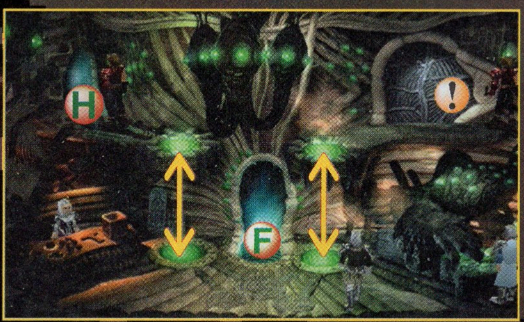
解決了與「巴狄路」的恩怨之後，從「J」向外移動，再由有翼人向上飛，便能夠

到達最上方「布拉洛長老」的房間，他亦明白到現時的情形已經是非常危急，所以他也肯借出「封龍之杖」。

從左邊的升降機「L」便能到達村的最頂部，在那裡，「布拉洛長老」會將「封龍之杖」的所在地說給眾人知道，原來「封龍之杖」是被封印在「禁斷之地」之中，那裡便是在一萬年前有翼人的宮殿的所在地……

在作好一切準備之後，眾人再和「布拉洛長老」便會利用自己的力量將眾



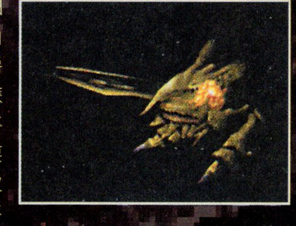


第六節 禁斷之地

眾人經過移之後，終於也要到達了「禁斷之地」，在這裡大家的重點一定要放在取得「封龍之杖」上，而且因為這裡的通道非常複雜，所以請小心看著地圖來前進吧！



在這裡有多個謎要解開的，首先是由「Q」進入的房間，在這裡會有敵人不斷向達度等人襲擊，而唯一的方法是將放出敵人的空間封著，在房中有5個紅色的地方，只要達度站在其中，然後用劍插在其上便可以了，這時候，紅色的地方便會變成藍色，只要玩者眼明手快的話，應該可以在不用戰鬥的情況之下完成的，完成後，出口便會自動打開；



而另一個謎團便是由「P」進入的房間，看似甚麼也沒有，不過，其實只要依圖所示的次序進入6個不同的洞中，便能夠令在中央的通道出現，而這通道便是帶領眾人前往打第2個BOSS的地方，在這裡的BOSS可以說是「史前生物」，因為他便是在一萬年前的「龍之戰役」之中遺留下來的怪物「超級比拉捷」，幸而這怪物已是陷於半壞的狀態，要對付這怪物，最好選一定戰鬥力較高的同伴出擊，速戰速決。057



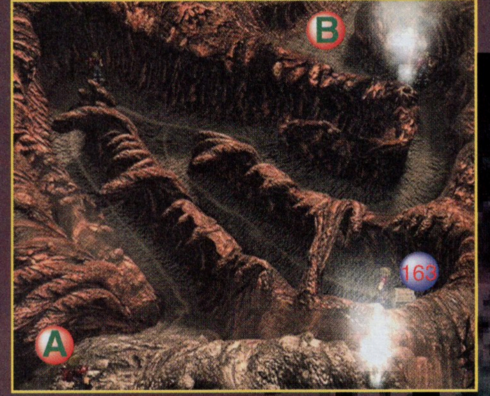
畢竟來到這裡的真正目的是找尋「封龍之杖」，而收藏「封龍之杖」的地點便是在由「U」進入的房間，可是，「封龍之杖」其實是被另一隻怪物所封鎖著的，而這BOSS的身體是分「體」和「頭」的，大家要小心，因為這BOSS的本體是「體」而不是

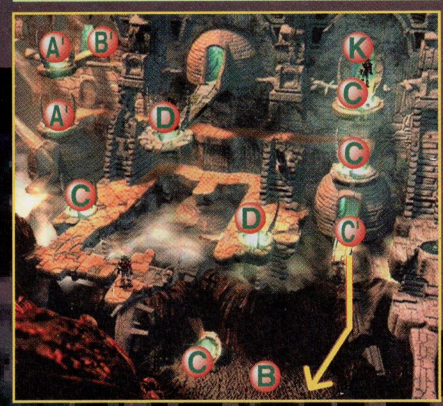


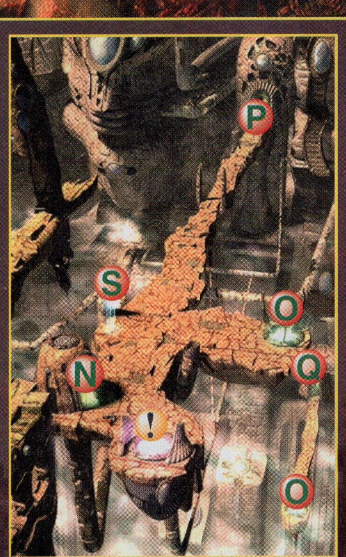
「頭」，所以只要集中攻擊「體」便可以了，如果「不幸」將他的頭擊毀的話，他便會在10回合之後放出散射LASER，之後便會「自爆」！另外，大家要小心，不要太過倚賴「龍騎士」的力量，因為這BOSS身上是有「封龍之杖」，所以他是可以封鎖「龍騎士」的力量的？當擊倒這BOSS之後，便可以取得「封龍之杖」。

163	清心
164	舞孃之靴
165	POWER UP
166	MIND CRUSH

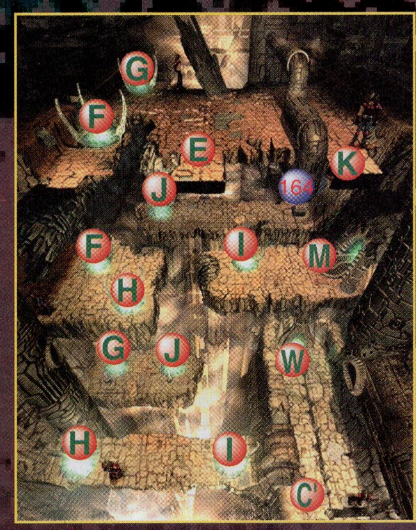










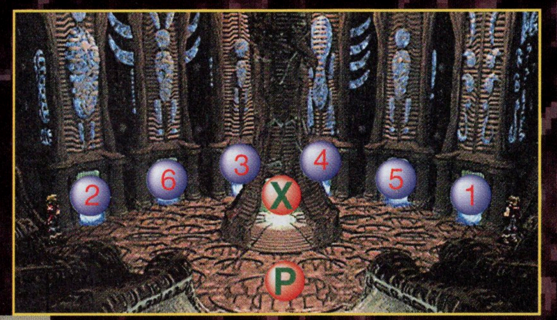














第七節 王都浩劫



得到了「封龍之杖」後，眾人便要立刻趕往「神龍王」的藏身之所——死龍山。當眾人回到「有翼人森林」之時，布拉洛長老已經在等待著，而且立刻利用僅餘的法力將眾人送回「王都狄靈蘭」，可惜長它已經沒有能力了，最後，全靠趕到的美露父親和「嘉拉赫」，才能將眾人送往「王都狄靈蘭」。

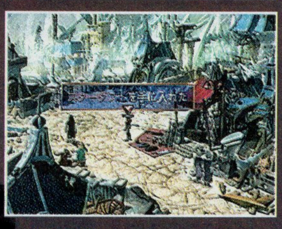


可是，當眾人正趕回「王都狄靈蘭」之際，「神龍王」再次到「王都狄靈蘭」搗亂，而且將「水晶城堡」也被摧毀了，當達度回到「水晶王宮」之時，看到茜娜的房間亦被擊毀了，他更是非常擔心，幸而，茜娜原來是和「狄尼莎女王」一起。



事實上，並不是「狄尼莎女王」救了茜娜，相反，是茜娜的神秘力量救了「狄尼莎女王」，當「神龍王」來襲之時，剛巧茜娜和「狄尼莎女王」在一起，而茜娜身上突然發出強光，將二人重重的包圍著，令二人能夠安全脫險。





由於茜娜仍未完全康復，而「水晶王宮」又已被毀，所以達度唯有先將茜娜送到宿屋，讓他繼續休息？在離開「王都狄靈蘭」之前，大家可以四處找找，因為在這裡的「星塵」要在這時候才會出現的，而「星塵」的總數有5顆之多。

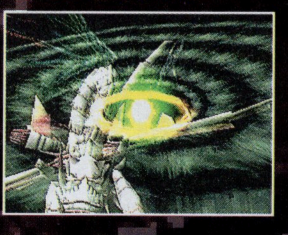
第八節 死龍山



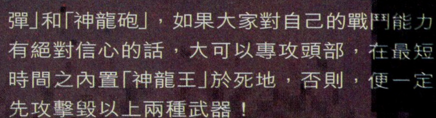
只要眾人通過在「針葉森林」左邊的通道，便可以到達「死龍山」，這裡的通道其實並不複雜，不過，通過「D」之後，在那裡可以通往的地方共有3個，不過，在進入「E」「F」「G」之後，也要通過一條一模一樣的通道，大家切勿因此而感到迷惑，只要直行便可以了。



當眾人到達「H」之時，發現在山頂好像有人在戰鬥，莫非有人比達度等人快一步向「神龍王」挑戰。為了查明竟，眾人只好加快腳步。怎料，原來與「神龍王」在戰鬥的人竟然是「洛度」，雖然，洛度本身是大仇人，不過，現在最重要的便是消滅「神龍王」，所以達度等人便加入戰鬥。



在戰鬥之前，達度會利用「封龍之杖」令「神龍王」的能力降低。與「神龍王」一戰的重點是「屬性」，因為「神龍王」本身是無屬性的，所以用哪一種攻擊也是一樣的，所以物理攻擊可說是最重要的，而且在「神龍王」身上有兩種威力非常大的武器，分別是「神龍彈」和「神龍砲」，如果大家對自己的戰鬥能力有絕對信心的話，大可以專攻頭部，在最短時間之內置「神龍王」於死地，否則，便一定先攻擊毀以上兩種武器！



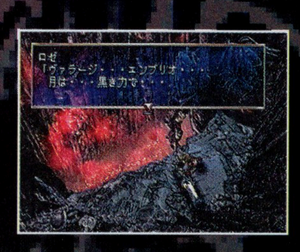


經過一場的苦戰之後，眾人也成功的將「神龍王」擊倒了，怎料，原來這也是洛度的計劃之一，為了要得到至高無上的戰鬥能力，洛度一定要得到「神龍王」的「龍魂」，於是便借助達度等人的力量，為他消滅「神龍王」，結果，當眾人殺掉「神龍王」之時，洛度便出手將「神龍王」的「龍魂」奪取了！



眾人真是想不到被洛度利用了，而且更助他變成最強的「神龍王龍騎士」，不過，能夠殺死「神龍王」為人民解困也是一件好事。當達度快要追到洛度之時，洛度突然回身向達度放出一個能量球，將達度和露也打落懸崖，原來洛度本身也是一個有翼人。

露施為了救達度而昏迷不醒……達度只聽到露施不停在喃喃自語，說甚麼要回復原來的世界……甚麼比拉捷……甚麼黑色之力……



聽到這裡，不禁令達度想起18年前在尼度的慘劇，而由於露施知道的事實在太多了，亦開始懷疑她的真正身份……



因為有有翼人美露的緣故，所以達度和露施最終也能獲救，在獲救之後，眾人便要計劃下一步的行動，眾人也非常清楚洛度的目的是為了「月之神器」，所以達度也向美蘭達要求她說出藏在「美露．西索」的月之神器的下落，避免最後的月之神器也落入洛度之手。果然，美蘭達是知道月之神器的下落，原來在「美露．西索」之中，這月之神器的名字是「月之御鏡」，要取得這「月之御鏡」，便一定要靠「美露．西索」的王來解封印，這亦是唯一的方法……說到這裡，美蘭達終於想到現在「狄尼莎女王」是非常危險，於是眾人便火速趕回「水晶王宮」。



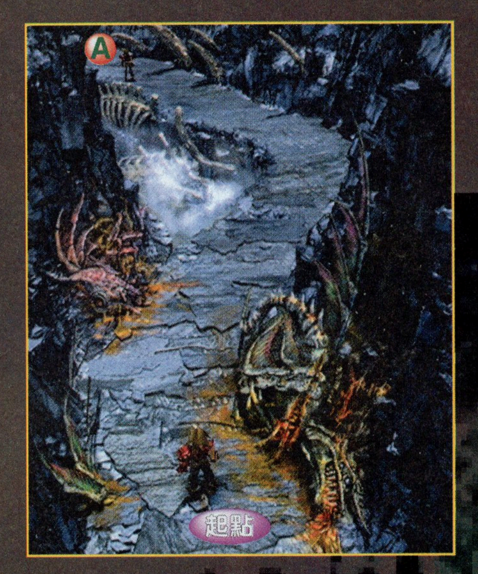
另一方面，得到了「神龍王龍魂」的洛度，在路上遇上了被有翼人「巴狄路[弟]」襲擊的第三聖女「域姬」

(ウインク)，這已是洛度第2次救回「域姬」的性命了，上一次便是在花之都中……



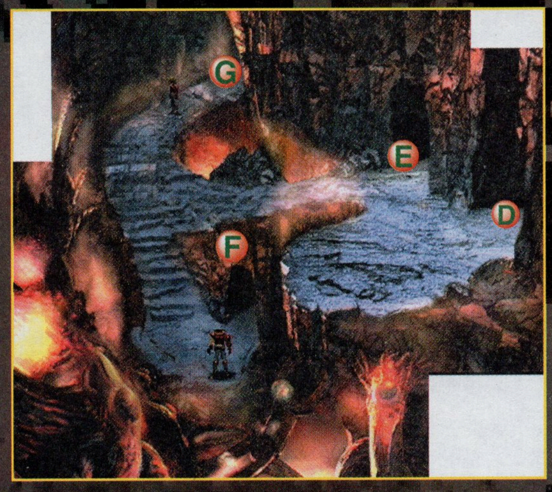
當眾人快回到「王都狄靈蘭」時，神聖騎士團長突然出現在眾人面前，而且身上傷，在眾人追問之下，才知道「狄尼莎女王」被人捉走了，而行凶的人正是「洛度」……！

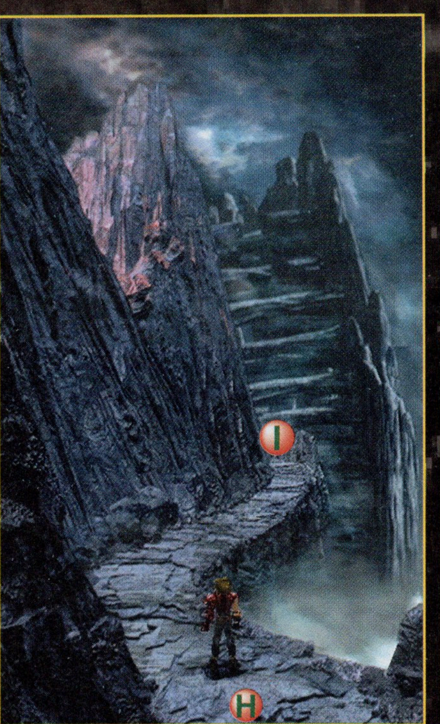
167	攻擊玉
168	巨人裝甲
169	回復藥[特大]
170	清心
171	龍頭盔
172	雲霧消散
173	SPEED DOWN
174	清體



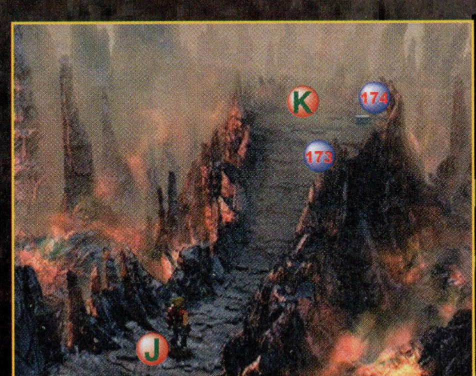








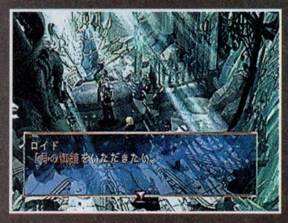








第九節 卡修亞冰河



原來當洛度救了「域姬」之後亦受了傷，為了報恩，「域姬」便把洛度帶回水晶王宮之中，怎料，洛度的真正目的是為了要捉走「狄尼莎女王」，從而得到「月之御鏡」……



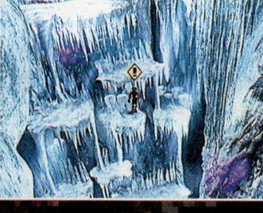
這件事對「域姬」的打擊實在太大了，原來一直以來她也是受到洛度利用的，而眾人現在又要出發了，而下一個目的地便是收藏「月之御鏡」的地點，那裡便是在「卡修亞冰河」(カシュア氷河)西邊的「法蘭比路塔」(フランベルの塔)。



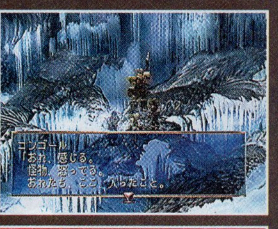
在「卡修亞冰河」之中，其實也沒有甚麼特別處，不過，在這裡有非常多的寶箱，而另一的分支路便是在「B」，只要沿「B」才可以找到「法蘭比路塔」，而另一邊的路則是這個冰河的出口。而入了「B」之後，只要依路一直行便可以，當進入了「B」之後，便可以在兩名商人手上購入一定的補給品，之後才繼續旅程。

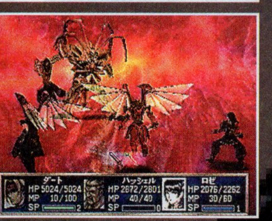
購物指南(武器/ 防具)	
武器/ 防具	價格
MIND CRUSH[武]	350G
戰鬥斧[武]	350G
フランベルシュ[武]	350G
猛毒之弓矢[武]	350G
鑽石拳套[武]	300G
神聖裝甲[防]	300G
長袍[防]	300G
GUARD METERIA[裝]	1000G

購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[大]	30G
回復藥[特大]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清體	10G
除魔香水	4G



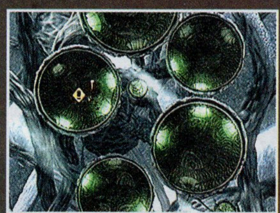
其實通過這冰河的方法非常簡單，當中根本沒有甚麼的分支路，所以只要一直的向前行便可以到達「法蘭比路塔」，不過，在通過「E」之後，眾人要先對付這裡的第一個BOSS，這怪物的戰鬥力也不弱，HP也有16000，而由於他的魔法防禦力比物理防禦力高，所以用物理攻擊是較為化算的方法。



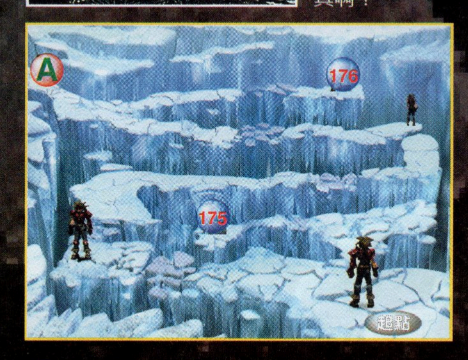


雖然看起來這「法蘭比路塔」的非常的複雜，不過，因為這次是初次進入，所以其實可以走的路非常少，尤其是在「綠點轉移」之中，基本上只有一條路可以行，最終也會到達一間像長有「大豆」的房間之中，這便是打BOSS的地方，BOSS是哪人？當然就是達度等人一直在追捕的「洛度」?不過，不要忘記在途中要取得SPIRIT RING和MAGICAL RING這兩件道具啊！











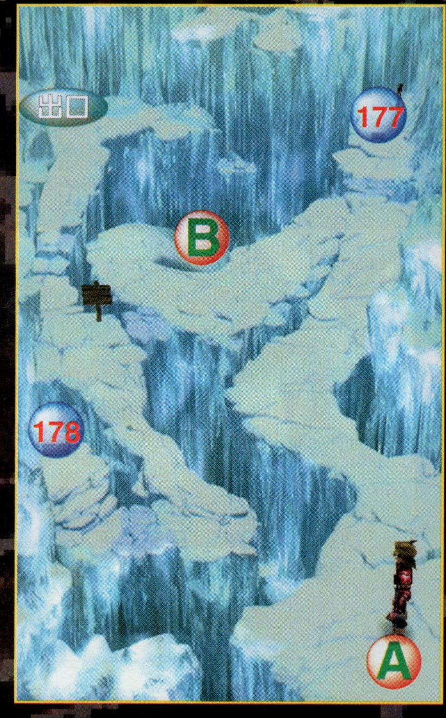
早前，洛度已經成功的取得了「神龍王」的龍魂，所以現時他的力量是足以和眾人匹敵的，所以絕對不能掉以輕心，另一方面，由於「神龍王」是眾龍之首，再加上是「無屬性」的關係，所以使用那一個人物出場戰鬥也會是差不多的，所以最好還選取一些有高破力的人物出場，如果不想用「美蘭達」和「美露」這些戰鬥力比較低的人物，最好便是先買入大量的「回復藥」和「天使之祈禱」，以作補給之用?其實洛度的HP也不是太高，只有8000而已。





當眾人將他擊倒，達度正要為拉比茲報仇之際，「域姬」竟然替洛度受了重重的一刀，這時候，洛度終於也覺悟了，他會將月之神器交給達度，而且和眾人一同上路前往「帝都比域布」(帝都ベルウェフ)。

175	サンダーボルト
176	HEAT BLADE
177	殞石墜落
178	HEAVY MACE
179	GASH MAGMA
180	DANCING RAY
181	朱雀之羽飾
182	致命冰封
183	黑雨
184	レイブツイスター

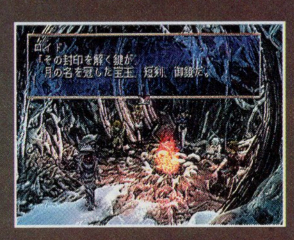






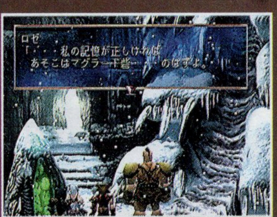


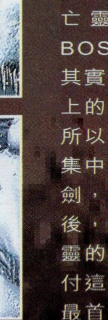
第十節 雪原→瑪古拉度砦跡

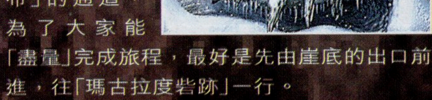


通過了「冰原」之後，便可以向「帝都比域布」進發，然而，要到達「帝都比域布」也不是一段短的路程，首先，眾人要先經過「雪原」及「瑪古拉度砦跡」(マグラート砦跡)?在到達雪原之後，眾人會在「A」的回點先休息一下，在這裡洛度會將他知道的事情也告訴大家。

其實這個「雪原」也沒有甚麼大不了，因為在這裡其實甚麼也沒有，但大家要小心在左邊的懸崖，因為只要站得比較接近便會跌下去，不過大家「一定要」跌下去，因為在這裡其實有一些道具是可以取得的，186至189便是一定要「跌下去」才能取得的道具(取188要向C跳下去，之後在第1；3及4次出現「！」時按掣；至於取189時，則要向D跳下去，之後在第2和2次時按掣），而且跌到部更有一個小小的EVENT，因為在崖底有一座刻有古代有翼人文字的石碑，不過，大家切勿在上方的出口便離開，因為那是往「帝都比域布」的通道，為了大家能「盡量」完成旅程，最好是先由崖底的出口前進，往「瑪古拉度砦跡」一行。





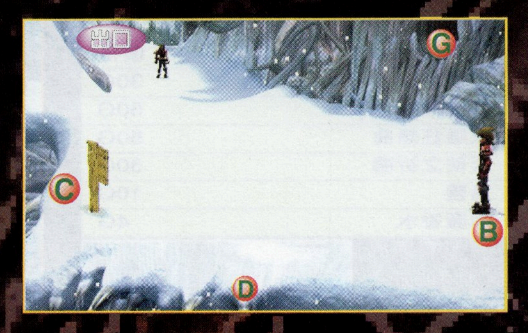


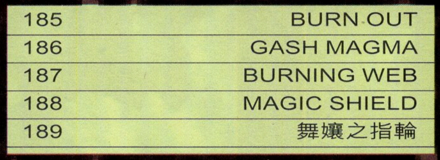
這「瑪古拉度砦跡」其實是以前有翼人的其中一個城市，在這裡達度等人可以得到的東西實在不是太多，然而卻要對付一個為有點兒棘手的BOSS，這BOSS其實是在這裡的戰爭亡靈，而這BOSS的實體其實是在右手上的紅色劍，所以在最初要集中攻擊這柄劍，在劍被消後，才攻擊亡靈的驅體。對付這BOSS，最首先是一定要有同伴裝上防止必死魔法的「護符」，其他的事便會變得非常易辦。



在消滅了BOSS之後，眾人便可以改道前往「帝都比域布」了。







185	BURN OUT
186	GASH MAGMA
187	BURNING WEB
188	MAGIC SHIELD
189	舞孃之指輪

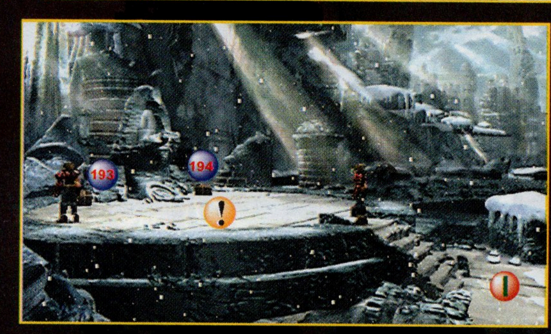
190	MID NIGHT TERROR
191	FEINT HAMMER
192	毒針
193	古老之鎧
194	PANIC BELL











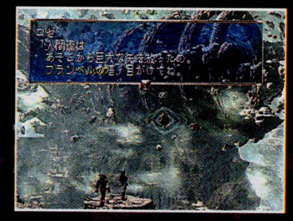
第十一節　帝都比域布??殊酷的現實



到達「帝都比域布」之後，只有一條而已，所以是絕對不會迷路的，不過，大家應先到「D」的商人那裡作補給，因為之後有一大段路上沒有商人出現，所以一定要先作本切的準備?其實，這兩對兄弟商人便是在冰原之上的商人的兄弟。

購物指南(武器／ 防具)	
武器／ 防具	價格
パルチザン[武]	400G
HEAVY MACE[武]	400G
巨人裝甲[防]	400G
活力襠布[防]	300G
巨人指環[裝]	1000G
購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[大]	30G
回復藥[特大]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清心	20G
清體	10G
除魔香水	4G

而在SAVE POINT那裡共有兩條路可以選擇，其一便是往上行，前往在一萬年前各「龍騎士」的房間，不過，現在仍未是時候，大定上去亦只會看到一排的空房而已；所以正確的路應該是「H」，這才是達度應該走的路，而且在進入「H」之前，大家會在這裡遇上「莎莉」的靈魂，原來她一直在這裡等待著眾人，她會將4名「龍騎士」的靈魂被困在裡的消息說給露施知道，不過，他們一定到死都才能解開封印……至於在上方的房間，便待大家玩到「DISC 4」，到達法都之後才回來進行的，因為在這裡其實是藏有4個「龍騎士」的戰鬥，他們分別是：藍；綠；紫；黃，只要大家到相應的房間之中便會發生戰鬥，不過，如果大家不想的話，不打亦不會影響劇情的。



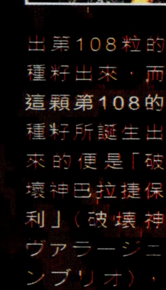




而進入「N」之後，便可以說快要接近真相了，在這裡的路其實不是太複雜，而最後大家便會來到一個像是祭壇的地方，而茜娜便是在這裡，不過，在這裡的同時有「狄亞斯聖帝」。



原來，「狄亞斯聖帝」的最後計劃是要利用三件「月之神器」令「神木樹」誕生出第108粒的種籽出來，而這顆第108的種籽所誕生出來的便是「破壞神巴拉捷保利」（破壞神ヴァラージニンブリオ），他要利用「破壞神」來將世上所有的事物消滅，從而令新的世界得以建立，所以直至現時為止，一切的事也只是一個序幕而已。可是，這亦表示洛度一直以來也被「狄亞斯聖帝」利用，這時候，他已經再沒有利用價值，最後更慘被「狄亞斯聖帝」從空中的帝都轟下地面……







然而，這個在眾人眼前的「狄亞斯聖帝」還有另外多個身份，他既是在一萬年前的「赤眼龍龍騎士」；亦是達度的親生父親；現在，他便是洛度稱之為的「狄亞斯聖帝」——積古

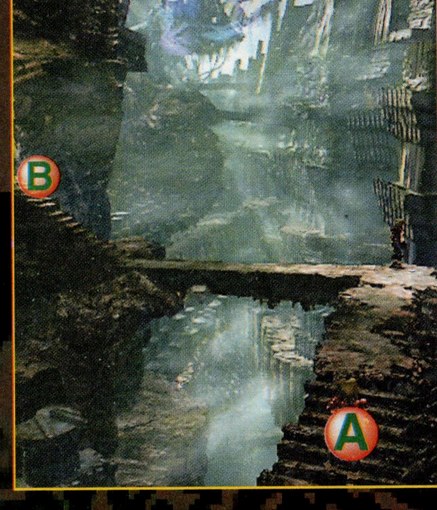


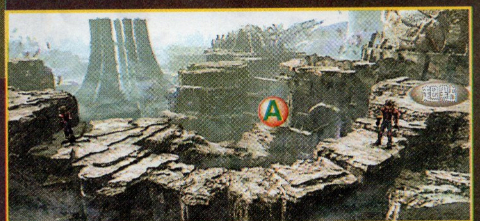
（ジーク）。原來他當日在「龍之戰役」之中，並沒死去，他只是在刺殺「美洛布．法拉瑪」（メルブ・フラーマ）之時被黑暗魔法封印著而已，就這樣他便被封著一萬年……

他在回復自由之後，他的使命變成了為創世主「梳亞」完成最後的任務，而「破壞神」基本上只是一個驅體而已，他還要一個靈魂，而這個作為他靈魂的人便是「月之御子」，而這名「月之御子」便是茜娜，而更令達度感到困惑的便是積古當眾揭開露施便是「黑色魔物」的正體……！

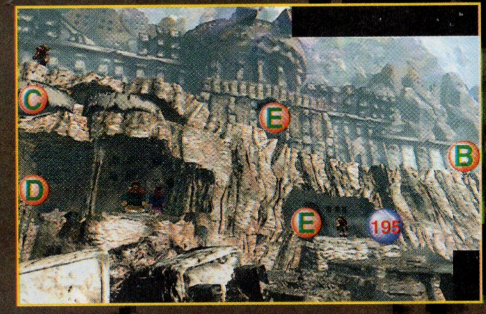


195	攻擊玉

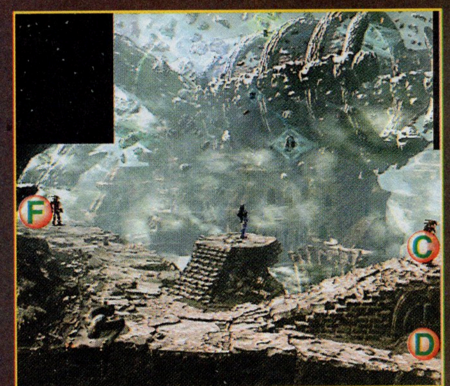


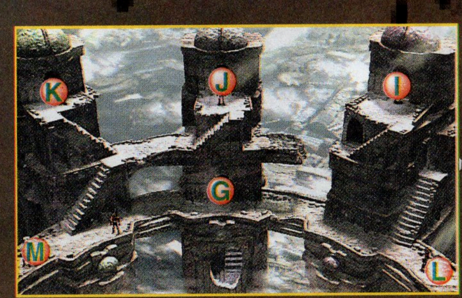


















END OF DISC THREE

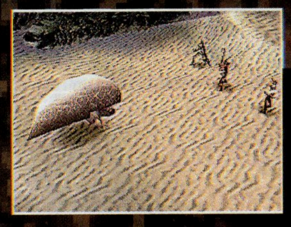
第四章　不落之月 有完結的命運

第一節 DEATH FRONTIER

在離開了帝都之後，眾人來到一個砂漠，經過在帝都的事之後，眾人也顯得心事重重，尤其是達度和露施，因為「積古」的再次出現，令二人的關係變得非常微妙，「積古」既是達度的生父，又是在一萬年前露施的情人，而且露施更是一直以來達度誓要殺死的「黑色魔物」……

來到這裡，眾人已經沒有回頭的路了，只繼續向前行，不過，在他們面前是一大片的砂漠，而且在這片砂漠之中謂危機重重。一直以來，玩者在路上遇上的敵人也是因應時間而出現的，亦即是說，在一定距離之內一定會遇上敵人，

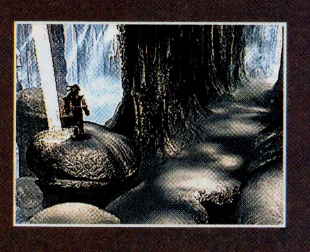




不過在這個砂漠之中便不同了，因為敵人便是在砂漠之上走動的生物，所以在地圖之上的所有生物也是敵人，大家要小心應付。

如果玩者應付得好的話，在這裡要應付的戰鬥應該不會太多，而且，另一點玩者是要小心留意的，便是在版圖之上的「流砂」了，大家一定要跌入這些「流砂」之中啊！因為在地下是有一個非常大的洞穴，在這洞穴之中更有不少的道具，不過，大家可要留心跌下的位置，以免浪費時間。

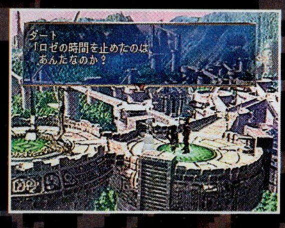




第二節 春風之町



在離開了砂漠之後，眾人便來到一個非常古怪的地方，達度等人只看到一大片的黃沙，不過，當露施諗拖過法之後，在眾人面前出了一個非常大的城市，原來，這都市一直以來也是受到露施的守護，在「龍之戰役」之後，露施利用時間停頓的魔法令這地方的時間停頓下來，現在，這個「春風之町烏拿拿」終於也得到解放，回到正常的時間之中?其實，這地方便是古代有翼人的藏身之處，所以這也是一個有人的都市。



當眾人到達「春風之町烏拿拿」之後，那裡的人原來全部也認識露施的，而對她非常好友善，而在入口歡迎的人便是「卡朗」(カロン)，而現在，眾人最重要的便是要到村的最高決策人「莎露露」那裡，商討日後的事情。在這「春風之町烏拿拿」之中，亦有著非常方的地方，大家可以順道補充一下物資，而如果要購買道具又或是武器，便可以經由「C」向左行，穿過一個花園便可以找到商店，不過，在花園之中可以先在花圃中找到一顆「星塵」，而在商店中亦可以找到「星塵」呢！

購物指南(武器/ 防具)	
武器/ 防具	價格
フェアリーソード[武]	400G
氣迫之弓矢[武]	500G
THUNDER FIST[武]	450G
MAGICAL GRIB[防]	300G
魔法指輪[裝]	600G
精靈指輪[裝]	600G
替身斗縫[裝]	300G
精靈斗縫[裝]	300G
賢者斗縫[裝]	600G

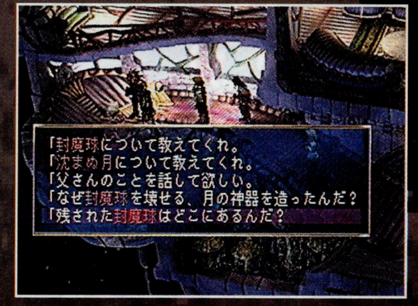
購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[大]	30G
回復藥[特大]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
除魔香水	4G
PANIC BELL	20G
FEINT HAMMER	20G
毒針	20G
MID NIGHT TERROR	20G
攻擊玉	100G
回復玉	100G



而從另一邊的「D」進入，便會到達另一邊的花園，在這裡會有一個小EVENT，而在這個EVENT之中，達度等人會知道有阻止「破壞神」誕生的方法，這便是「封魔球」，至於詳情，大家便要見到「莎露露」才能知道了。不過，不要忘記在這裡的「星塵」啊！



原來，一切的事也是源自兩姊弟的爭拗，「莎露露」和「美洛布?法拉瑪」原來是兩姊弟，在一萬年前二人因為有著不同的理念，令二產生不和，最後「莎露露」更將「美洛布．法拉瑪」困在水晶球之內，經過一段時間，他的露魂從水晶球中逃了出來，而且借助人類的身轉生，這個人便是「月之御子」了。而當「月之御子」重臨不落之月之時，破壞神便可以誕生。在這裡大家可以向「莎露露」詢問不同的問題，而最後的結論便是，為了要阻止破壞神誕生，一定要找齊3顆封魔球，然而，因為現時「積古」已擁有3件可以破破壞「封魔球」的物品(月之神器)，所以眾人一定要爭取時間?而眾人的目的地便是「魔都艾古利斯」(魔都アグリス)；「法都錫尼巴斯」(法都ゼネバトス)和「死都美菲路」(死都メーフィル)。



而為了要進入「魔都艾古利斯」，首先便是要到「路捷」(ルジュ)，再從那裡的通道進入，剛巧這地方原來是哈賜路的故鄉。大家



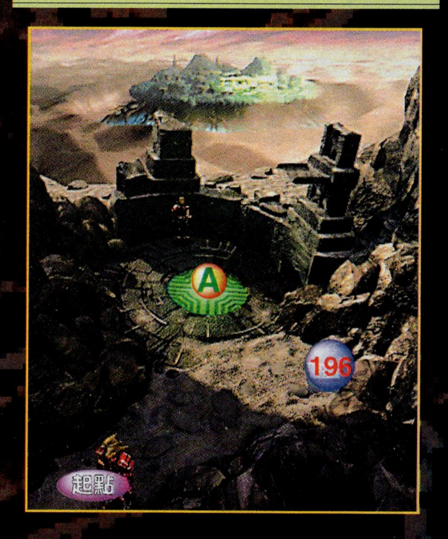
在這地方過了一夜之後，便可以繼續上路，然而，在這個晚上卻發生了一件事，一直以來露施也因為自己是「黑色魔物」而自責，於是她帶達度到砂漠之中解決此事，結果，達度真的將「黑色魔物」殺了……

之後，只要在城中找齊所有的同伴，這晚亦算是安全的渡過了，而下一個目的地竟然是「巨人之里」，原來這裡是有一條通道通往「巨人之里」的，之後，眾人便可以繞道往雙子城堡，在那裡已經準備了船送眾人到「路捷」，因為「莎露露」已經派人通知了國王。

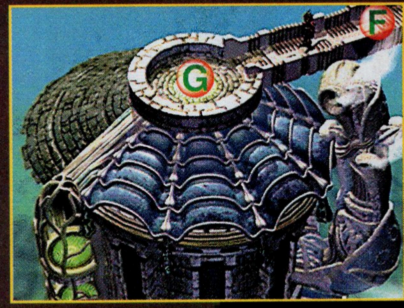


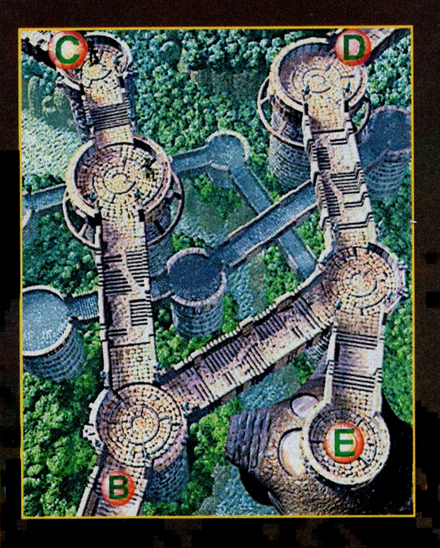
翌日早上，在「春風之町烏拿拿」所有村民的歡送下，眾人便開始真正的拯救世界之旅。

196	太陽狂想曲
197	星塵
198	星塵
199	星塵
200	月亮狂想曲

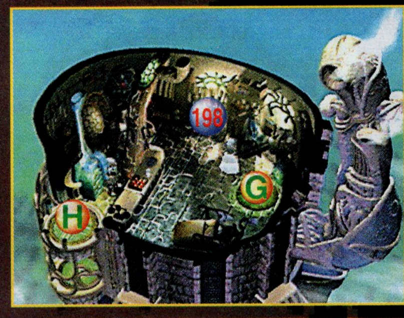


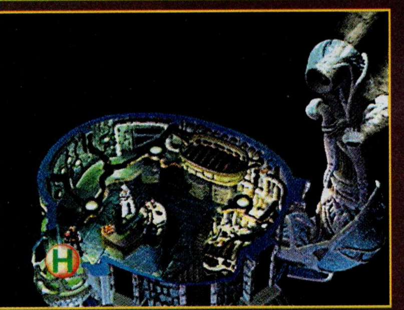


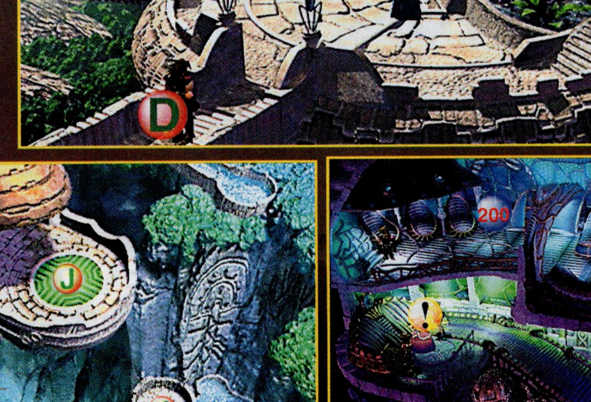








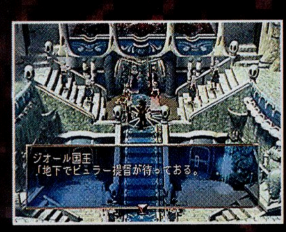






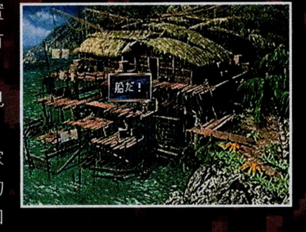


第三節 邊境漁村路捷



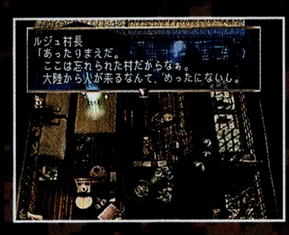


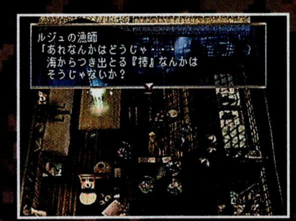
經過「巨人之里」；「重力崩壞谷」，眾人終於也回到「雙子城」了，其實國王和眾人也在這裡等候眾人多時，之後，本來一直也沒法打開的兩道門便會打開，這裡原來是通往城堡之下的碼頭的通道，而很久沒有見面的「畢拉提督」和「畢拉皇后號」亦已經準備就緒，只要達度等人補給完成，便能夠立即出發。



「路捷」實在是太久沒有人來訪過了，所以村民表現得非常興奮，而這次連大家也非常尊崇的哈賜路也回來，更加令他們瘋狂。然而，這次達度他們來到這裡不是為了熱鬧的氣氛，所以，眾人立刻到上層找村長商討要事。

當然，哈賜路見到林長之後便道明來意，可是，依村長和村民所言，這裡好像甚麼也沒有發生過似的，而另一方面，村長亦好像對「古代都市」知甚少，所以眾人對於如何才能到達「魔都艾古利斯」仍然沒有頭緒。而唯一可疑的地方就是在海





的中央突然出現一支像「柱」的東西，聽到這話，眾人便要去看個究竟。



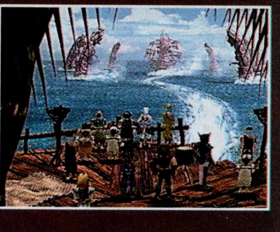


在未往調查有關那「柱」的事情之前，大家可以到上方「F」那裡一行，因為這裡便一直以來大家以「星塵」來交換道具的「瑪狄路」的家，原來「瑪狄路」一直以來收集「星塵」的目的是要救在這裡的「妮露」(リール)的性命，在這裡大家會見到一幕非常感動的場面，而另一方面，在這房間後方有一個倉庫，內裡除了有一顆「星塵」之外，亦有「100G」。

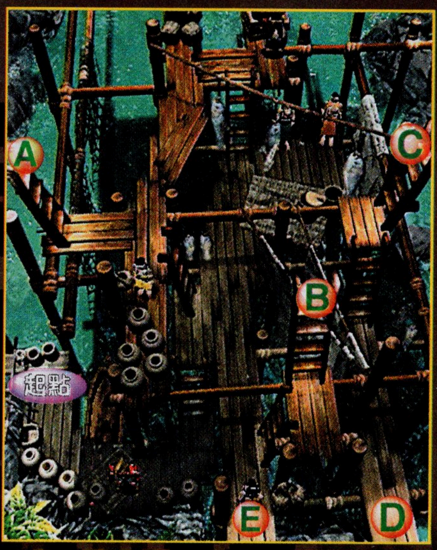


從「E」向外行便可以離開大屋，沿路一直行，便可以到達村中最高的地方，在這裡可以清楚的看到在海中的「柱」，而根劇眾人的估計，這東西絕不可以是人類的產品，而依露施的看法，這在海中的東西便是「魔都艾古利斯」。

另一方面，似乎有人一直在監視著達度等人的行動……而正當眾人在為日後的行動打算之時，突然發生非常強烈的震動，眾人趕回高台之上，看見剛才的「柱」露出本的面貌，果然，這便是「魔都艾古利斯」，而且這都市將海也分開了，造成了一條路，於是眾人便離開「路捷」，向「魔都艾古利斯」進發。



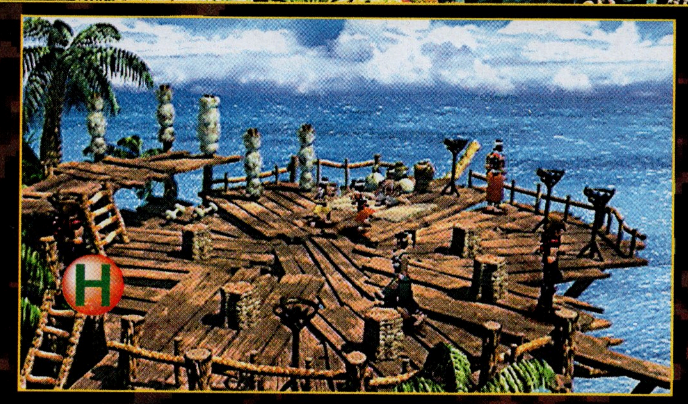






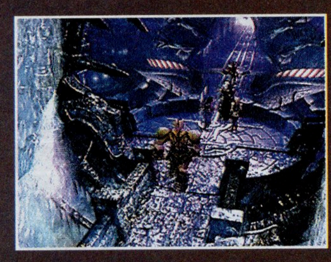
購物指南（武器／防具）	
武器／防具	價格
ATTACK METERIA	1000G
GUARD METERIA	1000G
巨人指環	1000G
購物指南（道具）	
道具	價格
回復藥[大]	30G
回復藥[特大]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清心	20G
清體	10G
PANIC BELL	20G
201	鬥神之導
202	悟之胴著







第四節 魔都艾古利斯



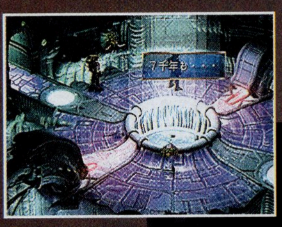
眾人穿過了被分開的海洋，來到了「魔都艾古利斯」的入口，然而這裡是被一道大門封鎖著，為了要阻止「積古」的行動，達度要先打開這大門，然而，當進入大門之後，在後方的退路亦被封著，所以眾人已經是沒有選擇的餘地了。





進入了之後，眾人發覺原來自己正身處海底，這裡的路是非常的複雜，尤其是利用「綠色光點」來轉移的裝置，限易會令玩者迷路，所以一定要看著地圖來玩。在進入不久，便有一頭像是「狗」，但是又會說話的機械人出來為大家引路，他的名字是「洛古」（ロク），和他談話完畢之後，眾人又要繼續行程，不過，在左邊的「Z」是無法進入的，眾人還是向前行吧！

依照地點一直向前行，最後便會到達剛才監視著達度等人的房間，然而現在這裡卻是空無一人，現時不用理會這方，繼續向前進吧！再繼續向前進，便會到達一個試練的場地，在這裡每個人也有屬於自己的試練，如果每個人也能成功的完成練，便可以從「沙賓」（サヴァン）手上得到最強的「無屬性攻擊用道具」一枚，就算是失敗了，對劇情也是沒有影響的。而試練的次序是「戈魯岡」（完成方法：第一問，答「2」）；「美蘭達」（完成方法：第一問，答「2」；第二問，答「2」）；「艾拔」（完成方法：第一問，後「2」）；「美露」（完成方法：第一問，答「2」）；「哈賜路」（完成方法：第一問，答「2」）；「露施」（完成方法：自動過關）；「達度」（完成方法：第一問，答「1」）；









203	GASH MAGMA
204	MAGICAL HAT
205	月亮狂想曲
206	天使之祈禱
207	太陽狂想曲
208	回復藥[大]
209	回復藥[中]
210	回復藥[特大]
211	200G



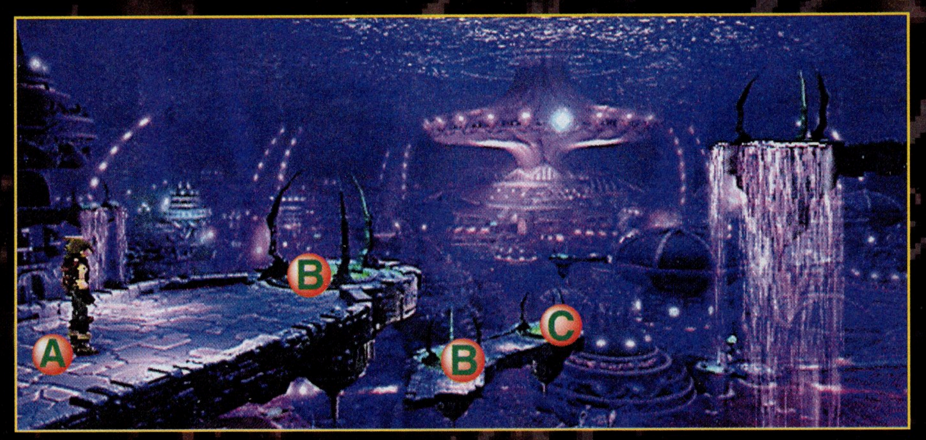
完成了試練之後，眾人繼續向前進，在「沙賓」的指引下，很快便會到達這座「魔都」的中心部份，在這裡等待著眾人的是一未被破壞的「封魔球」，然而，當眾人為成功之際，敵人出現了，原來是由「積古」派來的怪物，這是一頭「水」屬性的怪物，所以利用變成「龍騎士」的達度來對付他是最好不過的。





到了最後，眾人雖然能夠消滅怪物，不過，因為剛才的戰鬥，令這裡亦受到波及，結果眾人仍是不能保護「封魔球」，而為了讓眾人安全逃離險境，「沙賓」最終也犧牲了自己的性命，而且忠受到破壞，在這「魔都」之中的所有魔法生物也受到影響而相繼死去。而現在達度等人可以做的便是通過「Z」的轉移裝置離開這裡，到下



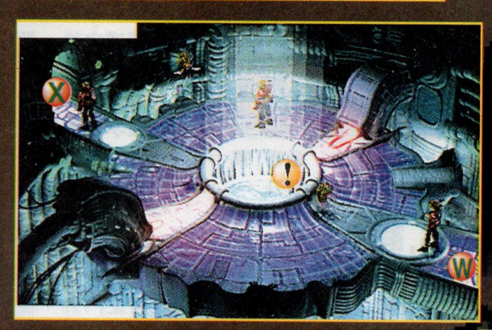



O
G
H
H
I
203
G
F
F
E
E
D


L
M
N
K
M
204
205
O
L
K
J
J
I


P
206
N

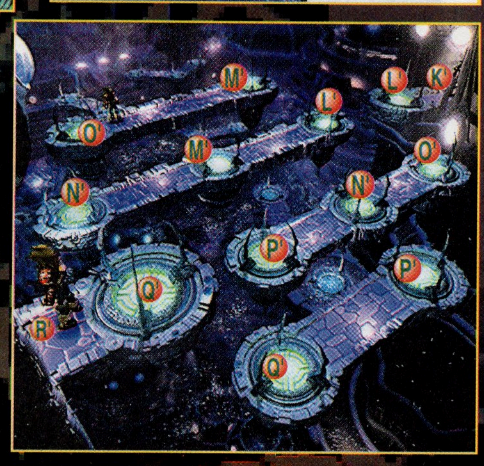

W
V
U
V
R
207
T
O
U
R
T
Q
P


X
!
W

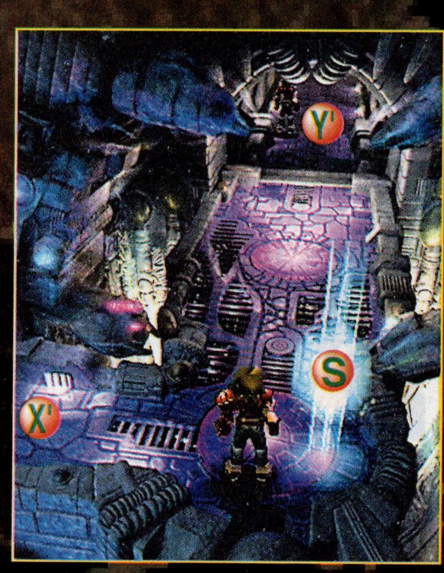

A
Y
X
C
Z
A
B
208
D
Z
Y
B
209


J
G
F
G
H
E
E
I
F
C
I
H
D

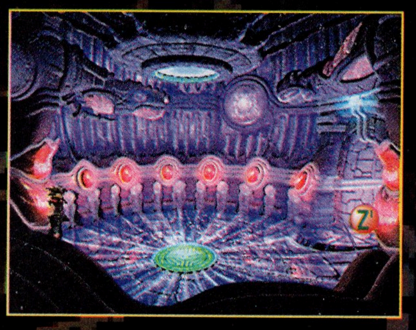

S
!
K
J


M
L
K
O
M
L
O
N
N
P
P
R
Q
Q


U'
T'
210
U'
U'
V'
211
W'
W
X'


Y'
S
X'


R
!
T


Z

TEXT：酒井明





製造商：ATLUS
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：2 CD-ROM　記憶：2 BLOCK
RPG／MEM／1P

露沙攻略

1,露沙與迪比約



第一次假期至第三次假期以後，在王都主角的家裡會遇到露沙，與露沙談話後，露沙會跑出家外到水池那處。

2,與露沙玩拋球遊戲



發生「露沙的曲奇」的事件，以及經過五次假期後，在第八次假期後，在王都露沙利亞的酒店之門外，便會遇到一位小孩與小狗玩球，小孩留下了球主角便與露沙玩拋球遊戲。

3,露沙的曲奇



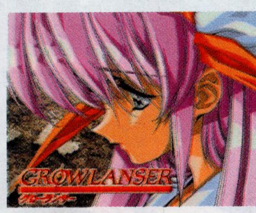
第三次假期至第八次假期以後，主角會在王都露沙利亞水池的石橋上遇到露沙，然後露沙會返回家中裝作曲奇，到了黃昏時主角便可返回家中，一嘗露沙的曲奇，如果主角黃昏時沒有返回家中，露沙的好感度便會下降。

4,露沙的生日



在第七次假期的第一日，便是露沙的生日，返回王都主角的家中找露沙，選答「誕生日おめでとう」，然便要到外面的商店找「ブローチ」送給露沙。

5,露沙的裙子



發生「與露沙玩拋球遊戲」的事件，在第九次假期或之後，便有機會發生，主角會在王都露沙利亞水池的石橋上遇到露沙，選答「買ってやる」，露沙的好感度便會大幅提升。

6,露沙

發生「露沙的裙子」的事件，在第十次假期或之後，在王都露沙利亞的酒店之門外，便會遇到露沙，與露沙談話後，到水池的石橋上再遇露沙，便能完成露沙的所有主要事件。

美莎攻略

1,美莎的學校生活(一)



第三次假期至第七次假期期間，在魔法學園的四樓會見到美莎，美莎因為成績差，而感到十分苦惱，選擇「前からだめ」，在安理奧斯特(アリオスト)的研究室前，會見到美莎在睡覺，選擇「寝る子は育つ」，美莎的好感度便會提升。

2,美莎的蛋糕

發生「美莎的學校生活(一)」的事件後，經過大約三次假期，在魔法學園的食堂，會與到美莎，美莎造了一個蛋糕與主角一起進食。

3,美莎的學校生活(二)



發生「美莎的蛋糕」的事件後，經過大約三次至七次假期，在魔法學園的二樓講義室，選擇「直してやる」、「猛勉強せて」和「氣にするな」，美莎的好感度便會大大提升。

4,美莎的安慰

第八次假期的假期的第一日，在魔法學園的升降機外遇到安理奧斯特(アリオスト)，然後到魔法學園的天台上遇到美沙，選擇「うなずく」，美沙的好感度便會提升。

5,美莎的編織

「美莎的安尉」的事件後，在第八次假期後，在魔法學園安理奧斯特的研究室前，便會遇到美莎，美莎會逃到左手面的多用途房間的空地，在下一次的假期，再到魔法學園安理奧斯特的研究室前，「美莎的編織」的事件便會出現。

6,編織物禮物



完成「美莎的編織」的事件後，在魔法學園的空地外便會遇到美莎，美莎送了一件編織物為禮物給主角，選擇「樂しみだと言う」，美莎的好感度便會提升。

卡蓮攻略

1,卡蓮的愛人



在第三次假期至第七次假期期間，「拉斯路」(じゃないと)的保養所內，主角會遇到卡蓮，選答「默っている」，卡蓮的好感度便會提升。

2,卡蓮與薩路斯

在第三次假期至第七次假期期間，在保養所門外會遇到卡蓮和薩路斯，選答「ゼノスに會いに來た」，卡蓮和薩路斯的好感度亦會提升，對話中途薩路斯弄怒了卡蓮，選擇「後を追うように」。

3,薩路斯的畫像



經過「卡蓮的愛人」的事件，等到三次至七次假期，在保養所內便會遇到卡蓮，卡蓮手持一幅薩路斯和卡蓮的圖畫，選答「はい」，便會提升好感度。

4,卡蓮的抱擁

完成「薩路斯的畫像」的事件後，五至七次假期，在保養所門外會遇到卡蓮，卡連突然失足，撲向主角的懷抱內，選答「はい」好感度便會提升。

5,卡蓮的謝言

「卡蓮的抱擁」的事件完成後，在救出卡蓮後的假期，到保養所門外便會遇到卡蓮，卡蓮會多謝主角從獄牢中把她救出。

6,傷心的卡蓮



完成「卡蓮的抱擁」和「卡蓮的謝言」，在第十二假期，在保養所門外遇到卡蓮，與卡蓮會話後，卡蓮便跑到西面的花叢去，到花叢處找卡蓮談話便能完成事件。

斯利亞攻略

1,斯利亞暈倒



在第三次的假期到「高姆斯比古斯」(コムスプリングス)，在酒店的旁邊遇到斯利亞，與他談話後向村的東面行會再次遇到她，斯利亞突然暈倒，主角及迪比送她到酒店，並找了醫生去看她。

2,斯利亞的過去



在第四次的假期同樣到「高姆斯比古斯」的酒店旁，會再次遇到斯利亞，斯利亞會說出她的一些往事，只要回答「勝負は正々堂々つけたいかいらだ」、「優しいんだな」和「いたわる」，斯利亞的好感度便會大大提升。

3,與斯利亞的決鬥



在奧理安多取回的王位前，主角在鬥技場上取得A級以上的評價，便可到東面的休息室與斯利亞談話，並在第二天決鬥。

4,斯利亞的真面目

完成「與斯利亞的決鬥」，把「達古拉斯卿」(ダグラズ卿)的信交給斯利亞，成功使斯利亞和達古拉斯卿和解，在奧理安多取回的王位後的第一次假期，奧理安多便會邀請主角參加他的就位儀式，在儀式主角會與斯利亞到酒店更換衣服，之後便能看到斯利亞的真面目。



奧理安多攻略

1,第一次問答

救出公主後，主角們便被封為騎士，到城的左手面通道，便能找到奧理安多，選擇「ありがとら」為答案，便能提升奧理安多的好感度。

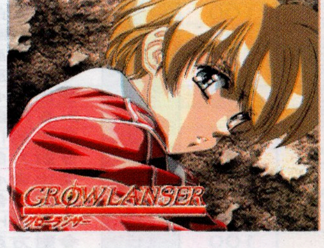
2,第二次問答

與零古斯王國同盟，返回王城的左手面通道，便能與奧理安多進行第二次問答，選答希望有兄或弟也可提升奧理安多的好感度。

3,第三次問答

完成調查「奧利比湖」(オリヒエ湖)的工作，到王城的左手面通道，與奧理安多進行第三次問答，這次的答案是「守ってください わ」和「いつでも守ってやるよ」。

4,東面出口的奧理安多



在第八次假期，到王都的東面出口便會遇到奧理安多，選擇「守ったやるか安心しる」奧理安多的好感度便會提升。

5,被狗追的奧理安多

發生「東面出口的奧理安多」後，在第八次假期，在王都的酒店外，會遇到奧理安多被狗追的事件。

6,奧理安多的音樂會

與奧理安多到自己領地的演奏聽，奧理安多便會表演彈奏鋼琴，而這件事件將會大幅提升奧理安多的好感度。



迪比的可能性



迪比的可能性1

在零古斯邊界的西北面。



迪比的可能性2

在「古能村」(クライン村)北方的出口。



迪比的可能性3

在「奧利比湖」(オリビエ湖)的地下洞穴



迪比的可能性4

「卡拉斯路士」(ガラシールズ)東面的屋右上。



迪比的可能性5

瀑布後的異形內找到。



迪比的可能性6

在怪物操縱者洞穴前的一段路可找到。



迪比的可能性7

在「巴之丹城」(バーンシユタン)的地下找到。

TEXT：MARKS



GB
製造商：任天堂
發售日：發售中　售價：3800日圓(各版本)
容量：ROM帶
RPG/MEM/通信對應

技名	machine	type	威力	命中	PP	解說
アイアンテール	わ23	鋼	100	75	15	對方的「防禦力」下降一級(3成)
あくまのキッス	—	N	—	75	10	令對方進入「睡眠」狀態
あくむ	わ50	G	—	100	15	在對方進入睡眠狀態時，令其產生「惡」狀態
あさのひざし	—	N	—	—	5	HP回復(不同時間使用會有回復差距)
あてみなげ	—	鬪	70	100	10	雖然後攻，但自己的攻擊會變成必中
あなをほる	わ28	地	60	100	10	第1 TURN會鑽進地下，而第2 TURN才會攻擊
あばれる	—	N	90	100	20	在2~3下的連續攻擊後，自己產生「混亂」狀態
あまいかおり	わ12	N	—	100	20	令對方的回避率下降一級
あまえる	—	N	—	100	20	令對方「攻擊力」下降兩級
あまごい	わ18	水	—	—	5	5 TURN之間，維持在下雨狀態，令水系攻擊的威力上昇
あやしいひかり	—	G	—	100	10	令對方進入「混亂」狀態
あわ	—	水	20	100	30	令對方的敏捷度下降一級(1成)
アンコール	—	N	—	100	5	會出之前使用的攻擊2~6下
いあいぎり	ひ1	N	50	95	30	普通攻擊
いかり	—	N	20	100	20	連續使用會令威力上昇
いかりのまえば	—	N	—	90	10	對方的HP減半
いたみわけ	—	N	—	100	20	令對方和自己的HP平分
いとをはく	—	虫	—	95	40	令對方的敏捷度下降一級
いばる	わ34	N	—	90	15	令對方「攻擊力」上昇，但其產生「混亂」狀態
いびき	わ13	N	40	100	15	自己在「睡眠」狀態時，令對方膽怯(3成)
いやしのすず	—	N	—	—	5	「死亡」以外所有狀態回復(自己)
いやなおと	—	N	—	85	40	令對方的「防禦力」下降兩級
いわおとし	—	岩	50	90	15	普通攻擊
いわくだき	わ08	鬪	20	100	15	令對方的「防禦力」下降一級(5成)
いわなだれ	—	岩	75	90	10	令對方膽怯(3成)
うずしお	ひ6	水	15	70	15	2~5下追加傷害，期間對方不能逃脱
うたう	—	N	—	55	15	令對方產生「睡眠」狀態
うらみ	—	G	—	100	10	令對方使用技的PP減2~5
エアロブラスト	—	飛	100	95	5	使出會心一擊
えんまく	—	N	—	100	20	令對方的命中率下降一級
おいうち	—	悪	40	100	20	對方進行交替時，使用的威力會加倍
おうふくビンタ	—	N	15	85	10	2~5下連續攻擊
オウムがえし	—	飛	—	—	20	使出對方使用的技
オーロラビーム	—	氷	65	100	20	令對方的「攻擊力」下降一級(1成)
オクタンほう	—	水	65	85	10	令對方的命中率下降一級(5成)
おんがえし	わ27	N	—	100	20	POKEMON相襯度越高，威力越高
かいりき	ひ4	N	80	100	15	普通攻擊
カウンター	—	鬪	—	100	20	將對方物理攻擊的傷害雙倍奉還(必定後攻)
かえんぐるま	—	炎	60	100	25	令對方產生「火燙」狀態(1成)，或自己的「冰封」狀態回復
かえんほうしゃ	—	炎	95	100	15	令對方產生「火燙」狀態(1成)
かくばる	—	N	—	—	30	自己的「攻擊力」上昇一級
かげぶんしん	わ32	N	—	—	15	自己的回避率上昇一級
かぜおこし	—	飛	40	100	35	普通攻擊
かたくなる	—	N	—	—	30	自己的「防禦力」上昇一級
かなしばり	—	N	—	55	20	令對方使用的技不能在數TURN內使用
かまいたち	—	N	80	75	10	使出會心一擊
がまん	—	N	—	100	10	使用這技後，2~3 TURN受到的傷害以雙倍奉還
かみくだく	—	悪	80	100	15	令對方的「名聲」下降一級(2成)
かみつく	—	悪	60	100	25	令對方膽怯(3成)
かみなり	わ25	電	120	70	10	令對方產生「麻痺」狀態(3成)
かみなりパンチ	わ41	電	75	100	15	令對方產生「麻痺」狀態(1成)
からてチョップ	—	鬪	50	100	25	使出會心一擊
からではさむ	—	水	35	75	10	2~5下追加傷害，期間對方不能逃脱
からにこもる	—	水	—	—	40	自己的「防禦力」上昇一級
からみつく	—	N	10	100	35	令對方的「敏捷度」下降一級
きあいだめ	—	N	—	—	30	使出會心一擊
ギガドレイン	わ19	草	60	100	5	給對方傷害的一半，加進成為自己的HP
きしかいせい	—	鬪	—	100	15	自己的HP越少，攻擊的威力就會越大
キノコのほうし	—	草	—	100	15	令對方產生「睡眠」狀態
きゅうけつ	—	虫	20	100	15	給對方傷害的一半成為自己的HP
きりさく	—	N	70	100	20	使出會心一擊
クモのす	—	虫	—	100	10	使野生的POKEMON不能逃走，訓練員戰不能進行交替
クラブハンマー	—	水	90	85	10	使出會心一擊
くろいきり	—	氷	—	—	30	雙方的能力或異常狀態回復原點
くろいまなざし	—	N	—	100	5	使野生的POKEMON不能逃走，訓練員戰不能進行交替
クロスチョップ	—	鬪	100	80	5	使出會心一擊
げきりん	—	D	90	100	15	在2~3下的連續攻擊後，自己產生「混亂」狀態
けたぐり	—	鬪	50	90	20	令對方膽怯(3成)
げんしのちから	—	岩	60	100	5	自己的所有能力值上昇一級(1成)
こうごうせい	—	草	—	—	5	HP回復(不同時間使用會有回復差距)
こうそくいどう	—	E	—	—	30	自己的「敏捷度」上昇兩級
こうそくスピン	—	N	20	100	40	像「しめつけ」等連續攻擊，可解除「まきびし」等技
こごえるかぜ	わ16	氷	55	95	15	對方的「敏捷度」必定下降一級
こころのめ	—	N	—	100	5	令下次自己的攻擊變成必中
ゴッドバード	—	飛	140	90	5	第1 TURN留力，第2 TURN才攻擊
こなゆき	—	氷	40	100	25	令對方產生「冰封」狀態
こらえる	わ20	N	—	—	10	增加該TURN被對方攻擊時的耐力，連續使用會越用越失敗

ころがる	わ０４	岩	30	90	20	5下連續攻擊(期間的斷續會立刻結束)，威力會不斷上昇
こわいかお	—	N	—	90	10	對方的「敏捷度」必定下降兩級
サイケこうせん	—	E	65	100	20	令對方產生混亂狀態
サイコウェーブ	—	E	—	80	15	給予對方1~自己LEVEL×1.5之間的傷害
サイコキネシス	わ２９	E	90	100	10	令對方的「名聲」下降一級(1成)
さいみんじゅつ	—	E	—	60	20	令對方進入「睡眠」狀態
じこあんじ	わ０９	N	—	—	10	自己同樣得到對方使用的能力補助效果
じごくぐるま	—	鬪	80	80	25	自己會承受給予對方的1/4傷害
じこさいせい	—	N	—	—	20	回復自己最大HP值的一半
じしん	わ２６	地	100	100	10	普通攻擊
したでなめる	—	G	20	100	30	令對方產生「麻痺」狀態(3成)
じたばた	—	N	—	100	15	自己的HP越少，攻擊的威力就會越大
しっぽをふる	—	N	—	100	30	令對方的「防禦力」下降一級
じばく	—	N	200	100	5	使用該技後，會產生「瀕死」狀態
しびれごな	—	草	—	75	30	令對方產生「麻痺」狀態
しめつける	—	N	15	75	20	2~5下追加傷害，期間對方不能逃脱
シャドーボール	わ３０	G	80	100	15	令對方的「名聲」下降一級(2成)
１０まんボルト	—	電	95	100	15	令對方產生「麻痺」狀態(1成)
しろいきり	—	氷	—	—	30	不會受到令能力下降的追加效果
じわれ	—	地	—	30	5	一擊令對方產生「瀕死」狀態
しんそく	—	N	80	100	5	必定會先制攻擊
しんぴのまもり	—	N	—	—	25	5 TURN之間，不會產生狀態變化
すいとる	—	草	20	100	20	給對方傷害的一半，加進成為自己的HP
スケッチ	—	N	—	—	1	使用對方同樣的技(COPY)
ずつき	わ０２	N	70	100	15	令對方膽怯(3成)
すてみタックル	—	N	120	100	15	自己會承受給予對方的1/4傷害
すなあらし	わ３７	岩	—	—	10	雙方每TURN同樣受到傷害(岩、鋼、地屬性無效)
すなかけ	—	地	—	100	15	令對方的命中率下降一級
ズパーク	—	電	65	100	20	令對方產生「麻痺」狀態(3成)
スピードスター	わ３９	N	60	—	20	攻擊必中對方
スプーンまげ	—	E	—	80	15	令對方的命中率下降一級
スモッグ	—	毒	20	70	20	令對方產生「中毒」狀態(4成)
せいちょう	—	N	—	—	40	自己的「名聲」上昇一級(2成)
せいなるほのお	—	炎	100	95	5	令對方產生「火燙」狀態(4成)
ソーラービーム	わ２２	草	120	100	10	第1 TURN留力，第2 TURN才攻擊
ソニックブーム	—	N	—	90	20	給予對方固定20點的傷害
そらをとぶ	ひ２	飛	70	95	15	第1 TURN飛上高空，第2 TURN才攻擊
たいあたり	—	N	35	95	35	普通攻擊
だいばくはつ	—	N	250	100	5	使用該技後，會產生「瀕死」狀態
だいもんじ	わ３８	炎	120	85	5	令對方產生「火燙」狀態(1成)
たきのぼり	ひ７	水	80	100	15	普通攻擊
たたきつける	—	N	80	75	20	普通攻擊
たつまき	—	D	40	100	20	令對方膽怯(2成)
ダブルニードル	—	虫	25	100	20	連續2下攻擊。令對方產生「中毒」狀態(2成)
タマゴうみ	—	N	—	100	10	回復自己最大HP值的一半
タマゴばくだん	—	N	100	75	10	普通攻擊
だましうち	—	悪	60	—	20	攻擊必中對方
たまなげ	—	N	15	85	20	2~5下連續攻擊
ちいさくなる	—	N	—	—	20	自己的回避率上昇一級
ちきゅうなげ	—	鬪	—	100	20	給予對方與自己LEVEL同樣的傷害
ちょうおんぱ	—	N	—	55	20	令對方產生「混亂」狀態
つきのひかり	—	N	—	—	5	HP回復(不同時間使用會有回復差距)
つつく	—	飛	35	100	35	普通攻擊
つのでつく	—	N	65	100	25	普通攻擊
つのドリル	—	N	—	30	5	一擊令對方產生「瀕死」狀態
つばさでうつ	—	飛	60	100	35	普通攻擊
つるぎのまい	—	N	—	—	30	自己的「攻擊力」上昇兩級
つるのムチ	—	草	35	100	10	普通攻擊
テクスチャー	—	N	—	—	30	自己的屬性會變成自己修得技的其中一種屬性
テクスチャー２	—	N	—	100	30	自己的屬性會變成對方剛剛使用技的屬性
テレポート	—	E	—	—	20	強制終止與野生POKEMON戰鬥
でんきショック	—	電	40	100	30	令對方產生「麻痺」狀態(1成)
でんこうせっか	—	N	40	100	30	必定先制攻擊
てんしのキッス	—	N	—	75	10	令對方產生「混亂」狀態
でんじは	—	電	—	100	20	令對方產生「麻痺」狀態
でんじほう	わ０７	電	100	50	5	當技擊中對方時，令對方必定產生「麻痺」狀態
どくガス	—	毒	—	55	40	令對方產生「中毒」狀態
どくどく	わ０６	毒	—	85	10	令對方產生「中毒」狀態(毒的傷害會每TURN增加)
どくのこな	—	毒	—	75	35	令對方產生「中毒」狀態
どくばり	—	毒	15	100	35	令對方產生「中毒」狀態(3成)
とげキャノン	—	N	20	100	15	2~5下連續攻擊
とける	—	毒	—	—	40	自己的「防禦力」上昇兩級
とっしん	—	N	90	85	20	自己會承受給予對方的1/4傷害
とびげり	—	鬪	70	95	25	當攻擊落空時，自己受到其1/8的傷害
とびひざげり	—	鬪	85	90	20	當攻擊落空時，自己受到其1/8的傷害
トライアタック	—	N	80	100	10	令對方產生「麻痺」、「火燙」、「冰封」的其中一種狀態
トリプルキック	—	鬪	10	90	10	3下連續攻擊，威力會隨攻擊次數而增加(10,20,30)
ドリルくちばし	—	飛	80	100	20	普通攻擊
どろかけ	わ３１	地	20	100	10	令對方的命中率下降一級
どろぼう	わ４６	悪	40	100	10	奪去野生POKEMON持有的道具
ドわすれ	—	E	—	—	20	自己的「名聲」上昇兩級
ナイトヘッド	—	G	—	100	15	給予對方與自己LEVEL同樣的傷害
なきごえ	—	N	—	100	40	令對方的「攻擊力」下降一級
なみのり	ひ３	水	95	100	15	普通攻擊
にどげり	—	鬪	30	100	30	2下連續攻擊
にほんばれ	わ１１	炎	—	—	5	5 TURN之間，維持在晴天狀態，令炎系攻擊的威力上昇
にらみつける	—	N	—	100	30	令對方的「防禦力」下降一級
ねごと	わ３５	N	—	—	10	自己產生「睡眠」狀態時，隨機使用手持的技

ネコにこばん	—	N	40	100	20	戰鬥結束後，獲得自己的LEVEL×攻擊次數×2的金錢
ねむりごな	—	草	—	75	15	令對方產生「睡眠」狀態
ねむる	わ44	E	—	—	10	自己的HP完全回復，不過2 TURN之間會產生「睡眠」狀態
ねんりき	—	E	50	100	25	令對方產生「混亂」狀態(1成)
のしかかり	—	N	85	100	15	令對方產生「麻痺」狀態(3成)
のろい	わ03	?	—	—	10	自己的「敏捷度」下降一級，但「攻擊力」「防禦力」上昇一級
のろい(Gタイプ)	わ03	?	—	—	10	使用自己一半的HP，等於對方每TURN的傷害
ハイドロポンプ	—	水	120	80	5	普通攻擊
はかいこうせん	わ15	N	150	90	5	使用該技後，下TURN不能行動
はがねのつばさ	わ47	鋼	70	90	25	令對方的「防禦力」下降一級
はくれつパンチ	わ01	鬪	100	50	5	當技擊中對方時，令對方必定產生「混亂」狀態
ハサミギロチン	—	N	—	30	5	一擊令對方產生「瀕死」狀態
はさむ	—	N	55	100	30	普通攻擊
はたく	—	N	40	100	35	普通攻擊
はっぱカッター	—	草	55	95	25	使出會心一擊
バトンタッチ	—	N	—	—	40	剩下能力補助的效果，與其他POKEMON交替
はなびらのまい	—	草	70	100	20	在2~3下的連續攻擊後，自己產生「混亂」狀態
はねる	—	N	—	—	40	沒有事發生過
バブルこうせん	—	水	65	100	20	令對方的「敏捷度」下降一級
はらだいこ	—	N	—	—	10	使用自己最大HP的一半，令自己的「攻擊力」上昇至最大
バリアー	—	E	—	—	30	自己的「防禦力」上昇兩級
ひかりのかべ	—	E	—	—	30	5 TURN之間，對方使用特殊攻擊的傷害減半
ひっかく	—	N	40	100	35	普通攻擊
ひっさつまえば	—	N	80	90	15	令對方膽怯(1成)
ひのこ	—	炎	40	100	25	令對方產生「火燙」狀態(1成)
ピヨピヨパンチ	—	N	70	100	10	令對方產生「混亂」狀態(2成)
ふきとばし	—	N	—	100	20	強制終止與野生POKEMON戰鬥，訓練員戰時強制對方替換POKEMON
ふくろだたき	—	悪	10	100	10	所有手上沒有狀態變化的POKEMON全部攻擊(最多6下)
ふぶき	わ14	氷	120	70	5	令對方產生「冰封」狀態(1成)
ふみつけ	—	N	65	100	20	令對方膽怯(3成)
フラッシュ	ひ5	N	—	70	20	令對方的命中率下降一級
プレゼント	—	N	—	90	15	如果攻擊威力是40、80、120時，對方會回復80點
ヘドロこうげき	—	毒	65	100	20	令對方產生「中毒」狀態(3成)
ヘドロばくだん	わ36	毒	90	100	20	令對方產生「中毒」狀態(3成)
へびにらみ	—	N	—	75	30	令對方產生「麻痺」狀態
へんしん	—	N	—	—	10	變身成與對方同樣的POKEMON
ほえる	わ05	N	—	100	20	強制終止與野生POKEMON戰鬥，訓練員戰時強制對方替換POKEMON
ボーンラッシュ	—	地	25	80	10	2~5下連續攻擊
ホネこんぼう	—	地	65	85	20	令對方膽怯(1成)
ホネブーメラン	—	地	50	90	15	2下連續攻擊
ほのおのうず	—	炎	15	70	15	2~5下追加傷害，期間對方不能逃脱
ほのおのパンチ	わ48	炎	75	100	15	令對方產生「火燙」狀態(1成)
ほろびのうた	—	N	—	—	5	戰鬥中雙方都在3 TURN後產生「瀕死」狀態
まきつく	—	N	15	85	20	2~5下追加傷害，期間對方不能逃脱
まきびし	—	地	—	—	20	在對方訓練員替換POKEMON時，給予對方傷害
マグニチュード	—	地	—	100	30	攻擊威力是10、30、50、70、90、110、150的其中一個
マッハパンチ	—	鬪	40	100	30	必定先制攻擊
まもる	わ17	N	—	—	10	增加該TURN被對方攻擊時的耐力，連續使用會越用越失敗
まるくなる	わ40	N	—	—	40	自己的「防禦力」上昇一級
まわしげり	—	鬪	60	85	15	令對方膽怯(3成)
みがわり	—	N	—	—	10	使用自己最大HP的1/4作替身之用
みきり	わ43	鬪	—	—	5	該TURN必定避過對手的攻擊，連續使用會越用越失敗
ミサイルばり	—	虫	14	85	20	2~5下連續攻擊
みずでっぽう	—	水	40	100	25	普通攻擊
みだれづき	—	N	15	85	20	2~5下連續攻擊
みだれひっかき	—	N	18	80	15	2~5下連續攻擊
みちづれ	—	G	—	—	5	技使用後，自己「瀕死」時，對方同樣產生「瀕死」狀態
みねうち	—	N	40	100	40	必令對方的HP剩下1點
みやぶる	—	N	—	100	40	對手的回避率回復至最初
みやぶる(対G)	—	N	—	100	40	可以將普通和格鬥屬性的技擋下。
ミラーコート	—	E	—	100	20	對方特殊攻擊的傷害雙倍奉還(必需後攻)
みらいよち	—	E	80	90	15	2 TURN後，對方才可攻擊
ミルクのみ	—	N	—	—	10	回復自己HP最大值的一半
メガドレイン	—	草	40	100	10	給對方傷害的一半，加進成為自己的HP
メガトンキック	—	N	120	75	5	普通攻擊
メガトンパンチ	—	N	80	85	20	普通攻擊
メガホーン	—	虫	120	85	10	普通攻擊
めざめるパワー	わ10	N	—	100	15	將使用中POKEMON的威力以及技的屬性改變
メタルクロー	—	鋼	50	95	35	自己的「攻擊力」上昇一級(1成)
メロメロ	わ45	N	—	100	15	對方POKEMON與自己POKEMON的性別不同時，令對方不能攻擊(5成)
ものまね	—	N	—	100	10	對方在該TURN使用的技，會在該戰鬥中不斷使用
やつあたり	わ21	N	—	100	20	與POKEMON的相襯度越差，威力越大
やどりぎのタネ	—	草	—	90	10	每TURN，吸取對方的HP
ゆびをふる	—	N	—	—	10	在所有技中隨機使出其中一種
ゆめくい	わ42	E	100	100	15	對方產生「睡眠」狀態時，自己回復給予對方傷害的一半
ようかいえき	—	毒	40	100	30	令對方的「防禦力」下降一級
ヨガのポーズ	—	E	—	—	40	自己的「攻擊力」上昇一級
リフレクター	—	E	—	—	20	5 TURN之內，對方物理攻擊的傷害減半。
りゅうのいかり	—	D	—	100	10	給予對方固定為40點的傷害
りゅうのいぶき	わ24	D	60	100	20	令對方產生「麻痺」狀態(3成)
れいとうパンチ	わ33	氷	75	100	15	令對方產生「冰封」狀態(1成)
れいとうビーム	—	氷	95	100	10	令對方產生「冰封」狀態(1成)
れんぞくぎり	わ49	虫	10	95	20	連續使用會令威力倍增(攻擊落空會從新開始)
れんぞくパンチ	—	N	18	85	15	2~5下連續攻擊
ロケットずつき	—	N	100	100	15	第1 TURN留力，第2 TURN才攻擊，第1 TURN自己的「防禦力」上昇一級
ロックオン	—	N	—	100	5	下1 TURN，自己的攻擊必中對方
わたほうし	—	草	—	85	40	令對方的「敏捷度」下降兩級
わるあがき	—	N	50	100	1	令對方不能使用所有技，而自己受到給予對方的1/4傷害

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

1月

27日	BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	5800日圓	STG
	波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	RPG
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(暫定)	ETC
	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓(暫定)	ETC
	NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	5800日圓	SPT
	電車GO！名古屋鐵道編	TAITO	5800日圓(預定)	SLG
	CHAOS BREAK～Episode from CHAOS HEAT～	TAITO	5800日圓	ACT
	THAT'S QT	KOEI	4800日圓	SLG
	幻想女神	翔泳社	6800日圓	AVG
	■電話鈴聲來啊！VOLUME 2	PING KIDS	1980日圓	ETC
	SUPERLITE 1500 SERIES繪畫PUZZLE II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES數獨 II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANKURO II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC	ARIKA	4800日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC 限定版	ARIKA	7980日圓	PUZ
	小貓也在一起～哪裏也在一起追加DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王4	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	SLG
	CHASE THE EXPRESS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	SNK BEST COLLECTION REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	2800日圓	FIG
下旬	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
1月	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG

2月

3日	■必殺PACHINCO STATION now3～妖怪演藝～	SUNSOFT	2980日圓	SLG
	■JET GO！	TAITO	5800日圓	SLG



令不少飛機迷心動的模擬飛行駕駛遊戲——《JET DE GO！》，終於訂明了發售日期，遊戲會與著名航空公司「日本航空」合作，所以出場的飛體無論像真度、緻細度、甚至是操作方法也與真的客機差不多，不過鑑於年齡層關係，操作不會太過複集，加上同時亦會推出其轉用控制台。



繼《True Love Story——真愛物語》系列後，ASCII的另一個戀愛模擬遊戲作品，今個遊戲的特色就是遊玩的期間頗長，而且同時亦會出現不少對手（情敵），玩者能否擊敗情敵，取得心儀女孩的歡心，就得看你的技巧了！



XING所推出的美少女球手育成遊戲系列的作品，今集除了作畫有所改變外，就連玩法和故事亦有所改動，將主體原本由能力育成轉變成偏向戀愛育成方面；而遊戲中亦會有系列前作的人物出現，究竟會變成怎樣的局面呢？

	■CRAZY CLIMBER 2000	日本物產	3980日圓	ACT
	■WIP3OUT (WIP OUT 3)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	★實戰波子機必勝法！Single～Canfu Lady～	MAX PET	2500日圓	ETC
	★實戰波子機必勝法！Single～Concruedum～	MAX PET	2500日圓	ETC
	HOUR GRANDIATION～麻雀、花札～	KID	4800日圓	TAB
	COOL BOARDERS 4	WEB SYSTEM	5800日圓	SPT
	GI JOCKEY 2000	KOEI	5800日圓	ACT
	SUPER BLACK BASS X2	STARFISH	5800日圓	SPT
	ADDIE的禮物	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	PUZ
	HEIWA Parlor! PRO PACHINKO WESTERN SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
	OPTION TUNING CAR BATTLE(廉價版)	JALECO	2800日圓	RAC
	消除方塊2	TAM SOFT	2000日圓	PUZ
10日	■007 Tomorrow Never Dies	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	■NEUES	escot	5800日圓(暫定)	AVG
	■WILD ROID 9	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	待查
	■20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
	必殺波子機STATION 2～ARRANGE是GREAT！？～	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	VAGRANT STORY	SQUARE	6800日圓(予定)	SRPG
	Pop'n Music 3APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
17日	■格鬥Game野郎～FIGHTING GAME CREATOR～	INCREMENT P	5800日圓	FIG
	★實戰波子機必勝法！Single～Super Star Dust 2～	MAX PET	2500日圓	ETC
	GALLOP RACER 2000	TECHMO	5800日圓	SLG
	Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	■AGITO 3	BANPRESTO	6800日圓(予定)	SLG
	VAP BEST THANKS 1800王宮之秘法 TENSION	VAP	1800日圓	不詳
	VAP BEST THANKS 1800古典圍棋殘局集 四神之卷	VAP	1800日圓	TAB
	UKIUKI釣魚天國～追尋魚神傳説～	TEICHIKU	5800日圓	SPT
	大叔時間～小姐來釣魚吧～	VISIT	2800日圓	SPT
	大叔時間～小姐來比試麻雀吧～	VISIT	2800日圓	TAB
	大叔時間～小姐來比試花札吧～	VISIT	2800日圓	TAB
	森田和郎之麻雀	悠紀ENTERPRISES	3800日圓	TAB
24日	■THRASHER SK8	WEB SYSTEM	4800日圓	SPT
	■VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	■PARA! PRO. JUNIOR VOL.5	日本TELNET	2900日圓	ETC
	■STRIDER飛龍1&2	CAPCOM	6800日圓(予定)	ACT
	■戰略師團～虎！虎！虎！陸戰篇～	DAZ	5800日圓	SLG
	■NBA LIVE 2000	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	★SNK BEST COLLECTION～幕末浪漫～月華之劍士	SNK	2800日圓	FIG
	★電話鈴聲來啊！VOLUME 3	PING KIDS	1980日圓	ETC
	★Best of the Best CUTEIN	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	待查
	★Best of the Best 波子機帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	ETC
	做職業棒球監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	READY RUMBLE BOXING	SNK	4800日圓	SLG
	超級機械人大戰α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓(予定)	SLG
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓(預定)	ACT
	華蘭虎龍學園~心跳篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓	SRPG
	GUITAR FREAKS APPEND 2ndMIX(暫稱)	KONAMI	2800日圓	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.26 THE TENNIS	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.27 THE SNOWBOARD	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	GALE GUNNER	ASCII	5800日圓	不詳
	成為K-1王者！	XING	5800日圓	ACT
	本格派DE 1300日圓ACTION PUZZLE PRISM LAND	HECT	1300日圓	PUZ
	本格派DE 1300日圓TWO SMASH TENNIS	HECT	1300日圓	SPT
下旬	麻雀鳥頭紀行	MEDIA RING	5800日圓	ETC
	GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
2月	■TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Virtua PACHISLOT 4 北電子OLYMPIC	MAP JAPAN	6800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓(予定)	SLG
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG

3月

2日	★SuperLite 1500 Series THE GAME MAKER	SUCCESS	1500日圓	SLG
	★SuperLite 1500 Series STAR SWAPE	SUCCESS	1500日圓	STG
	★SuperLite 1500 Series TOWER DREAM 2	SUCCESS	1500日圓	SLG
	★SuperLite 1500 Series 巡邏吧！	SUCCESS	1500日圓	ETC
4日	PERFECT FISHING磯釣	SETA	5800日圓	SPT
	PERFECT FISHING 釣BASS	SETA	5800日圓	SPT
9日	★SNK BEST COLLECTION The King of Fighters '98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	2800日圓	FIG
	DRIVER	SPIKE	5800日圓	RAC
16日	■夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	■THEME PARK WORLD	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
23日	★The King of Fighters '99	SNK	5800日圓	FIG
	★真髓· 仙人 貳號	J · WING	7800日圓(予定)	ETC
	★職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC
	★職業麻雀 極PLUS II「廉價版」	ATHENA	2800日圓	ETC
	★Money Idol Exchanger「廉價版」	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	★HARD EDGE(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	待查
	★Best of the Best DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	待查
	★Best of the Best FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	筋肉番付Vol.2～往新的界限之挑戰！～	KONAMI	5800日圓	ETC
	THE心理GAME6	VISIT	1500日圓	ETC
30日	■對戰戀愛Simulation TORIFERUZU魔法學園	ASCII	5800日圓	SLG
	■華蘭虎龍學園~心動篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	■HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	■WHATEVER ISLAND	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	★Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	★Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	★Family Prize 1500Yen Series World League Soccer	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	★SuperLite 1500 Series Cotton Original	SUCCESS	1500日圓	STG
	★SuperLite 1500 Series SANVEIN	SUCCESS	1500日圓	待查
	★SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	★SuperLite 1500 Series Load Runner 2(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ACT
	★METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	EVE ZERO限定版	NETBRIDGE	9800日圓	AVG
	EVE ZERO	NETBRIDGE	6800日圓	AVG
	考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
下旬	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(予定)	SLG
	BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	待查
3月	■PACHISLOT帝王5～	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	■Simple 1500 SERIES Vol.25 THE競馬	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	★Rhythm Face	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	待查
	★MONSTER FARM BATTLE CARD	TECHMO	5800日圓(暫定)	ETC
	★World Stadium 4	NAMCO	5800日圓	SPT
	名叫絆的頸鏈WITH TOY BOX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓(暫定)	AVG
	METRIOD R Parts Collection	IMAGINEER	2800日圓	ETC
	創造DISK DERRBY的名馬吧！！	DAZ	5800日圓(暫定)	SLG
	Parlor！Pro Junior Vol.6	日本TELENET	2900日圓	ETC
	在遙遠的時空中	KOEI	6800日圓	待查
	RAYCRISES	TAITO	5800日圓	STG
	FIFA 2000 Europra League Soccer	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓(予定)	SPT
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	infinity	KID	價格未定	AVG
	BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	11000日圓	SPT
	P.J's GROOVE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	不詳

4月

6日	★BEST · WING同級生麻雀	J · WING	2800日圓(暫定)	ETC
	★遊戲中學習系列 世界史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	★遊戲中學習系列 日本史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	★右左(U-SA)	ARTDINK	3800日圓	待查
	200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
13日	★打麻雀吧！戀愛吧！Separte 1 打麻雀吧	VISCO	1500日圓	ETC

	★打麻雀吧！戀愛吧！Separte 2 戀愛吧	VISCO	1500日圓	ETC
20日	★～ART CAMION～雙六傳	AFFECT	4800日圓	RAC
	■華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
4月	■FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	■PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳
	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	■在遙遠的時空之中	KOEI	6800日圓	AVG
	★在遙遠的時空之中(限定版)	KOEI	8800日圓	AVG
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG

5月

18日	■用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	4800日圓(暫定)	不詳
5月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
6月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
今冬	VIRTUAL飛龍之拳DASH	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG

2000年發售

春	■OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
	■SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	★Snow Pocketer	ATLUS	價格未定	待查
	★Pocketer(粉紅)	ATLUS	價格未定	待查
	★Pocketer(黑)	ATLUS	價格未定	待查
	★Mega Pocketer	ATLUS	價格未定	待查
	HEIWA Parlor！Pro DolphinRing Special	日本TELENET	5200日圓(暫定)	ETC
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	幻影月夜-月夜野綺譚-(暫名)	Nack Third	5800日圓	AVG
	再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	待查
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	2480日圓	SLG
	閉鎖病院	VISIT	價格未定	AVG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年夏	★Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
2000年	■Beatmania APPEND 5thMIX～Time to get down～	KONAMI	2800日圓	SLG
	假麻雀	IDEA FACTORY	價格未定	ETC
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	不詳

發售日未定

	■森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	★PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
	★OVER QUNE	NAMCO	價格未定	待查
	NHL BLADE OF STEEL 2000	KONAMI	5800日圓	SPT
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
	LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
	PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

PlayStation 2

2000年3月

3月4日	★STEPING SELECTION	JALECO	價格未定	ETC
	EX桌球	TAKARA	價格未定	TAB
	撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB
	DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	14800日圓	ACT
	實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
	GOLF PARADISE	D&E SOFT	價格未定	SPT
	SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
下旬	★劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	價格未定	SPT

2000年發售

2000年7月	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年8月	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法	價格未定	SPT
春	Type-S(暫稱)	SQUARE	價格未定	RAC
	0 STORY(LOVE STORY)	ENIX	價格未定	待查
	永世名人IV	KONAMI	價格未定	TAB
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	齊來玩麻雀2	KONAMI	價格未定	TAB
	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	Primal Image	ATLUS	價格未定	ETC
夏	■REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2000年	★All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT

發售日未定

	★BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	■STREET FIGHTER EX3	CAPCOM	價格未定	FIG
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
	成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
	真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT

Dreamcast

1月

27日	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
	ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	SLG
	■UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	5800日圓	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC

2月

3日	■SUPER MAGNETIC NYUNYU	元氣	5800日圓	不詳
	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	6800日圓	AVG
10日	Pop'n Music 3 APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
17日	■TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	Dance Dance Revolution 2ndMIX Dreamcast Edition(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SLG
	Sega GT Homologation Special	SEGA	5800日圓	RAC
24日	■CARRIER	JALECO	6800日圓(暫定)	AVG
	大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	5800日圓	AVG
	AERO DANCING F	CRI	5800日圓	ETC
	RING	角川書店	6800日圓	AVG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	3800日圓	PUZ

3月

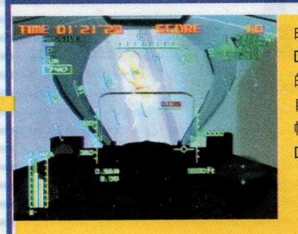
2日	★Vitual Cop 2	SEGA	2800日圓	STG
16日	★VICTORY MAN 2000 VIVA！FESTIVAL/	SEGA TOYS	4800日圓	待查
	上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	PUZZLE BUBBLE 4	CYBER FRONT	3800日圓(預定)	PUZ
23日	■RAYMAN THE FANTASTIC HERO	Ubi SOFT	5800日圓	ACT
	★NBA 2K	SEGA	5800日圓	SPT
	★Twinkle Star Sprite	SNK	2800日圓	待查
	★VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
30日	■The King Of Fighters '99 EVOLUTION	SNK	5800日圓	FIG
	■ADVANCED大戰略	SEGA	6800日圓	SLG
	★HELLO KITTY的聲音電子郵件	SEGA	2800日圓	ETC
	■機天烈少年'S GANNER GUN	SEGA	4800日圓	ACT
	★機天烈少年'S GANNER GUN(連咪版)	SEGA	6800日圓	ACT
	WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物話	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
下旬	■ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
	★Rayku Masters PRO Dreamcast plus！	DAS	5800日圓(予定)	待查
3月	■GUNBRID 2	CAPCOM	5800日圓	STG
	■MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	CAPCOM	5800日圓	FIG
	職業麻雀 極D	ATHENA	價格未定	TAB
4月中旬	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
4月	★打高爾夫吧！場地資料集vol.1(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	■Animaster	AKI	5800日圓	SLG
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
5月	★打高爾夫吧！場地資料集vol.2(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
6月29日	★ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓(予定)	待查
6月	★打高爾夫吧！場地資料集vol.3(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
9月	■TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC

今冬

	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG
春	■THE TYPING OF THE DEAD～KEYBOAED MASTERS～	SEGA	價格未定	ETC
	■通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
	■ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
	★Power Stone 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱門(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	價格未定	SLG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG

發售日未定

	■Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	■實況POWERFUL職業棒球DC	KONAMI	價格未定	SPT
	★DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	待查
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	METAL MAX Overdrive	ASCII	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
	人生Game(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB



由原本花式模擬飛行轉變成戰鬥模擬飛行的《AERO DANCING》系列作品，其操作的精度(難度)和空戰時的細緻度，絕不下於系列作品，而今作「F」除了有日本自衛隊的現役機種外，亦有美軍的機種，而場地亦大幅增加，相信《TOP GUN》的情景有可能會有Dreamcast上再一一呈現。





在香港遊戲業界中十分受歡迎的格鬥遊戲之一，到現在除推出別機種版本外，亦同時推出Dreamcast版，以Dreamcast的性能來説，相信會做出令玩家滿意的效果(也不排除會超越)，不知會否又能與NeoGeo Pocket的格鬥遊戲系列有連貫性呢？



一個頗為有趣的遊戲，由原本使用槍械而改動鍵盤，玩法十分新鮮，十分適合喜歡練習日語輸入法和輸入英文的速度。在現時香港Dreamcast還未能暢順地連接至國際互聯網的同時，這個遊戲會否令Dreamcast專用鍵盤的銷售量大幅上升呢？

NINTENDO 64

1月

28日	BIOHAZARD 2	CAPCOM	7800日圓	AVG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	6980日圓	SPT

2月

4日	■TOP GEAR RALLY 2	KEMCO	6980日圓	RAC

3月

23日	實況POWERFUL職業棒球2000(暫名)	KONAMI	7800日圓	SPT
3月	★武器戰士	BUTTOM UP	6800日圓(暫定)	FIG
	TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	■GUN TRICT LEGEND	EPOCH社	6800日圓	不詳

4月以後

4月7日	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
春	★BASS RUSH	VISCO	7800日圓	SPT
	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	■薩爾達傳説外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
發售日未定	★BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

2000年2月以後

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
2000年	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT

發售日未定

	巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合(暫名)	LAND NET DD	價格未定	待查
	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	薩爾達傳説64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

2月25日	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
發售日未定	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

遊戲發售時間表

NEO-GEO POCKET

1月

27日	■SNK GALS FIGHTERS	SNK	3800日圓	FIG
	POCKET REVERSI	SUCCESS	2980日圓	TAB

2月

10日	■PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	3800日圓(暫定)	SLG
	神機世界EVOULUTION～無盡的地下城～(暫稱)	SNK	3800日圓	RPG
24日	■COOL BROADERS POCKET(對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	3800日圓	SPT
	■COTTON	SUCCESS	3800日圓	SHT

3月

3日	■PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	3800日圓(暫定)	SLG
9日	■METAL SLUG 2nd Misson	SNK	3980日圓	ACT
	★戀愛麻雀	VISCO	3800日圓	ETC
[illegible]日	■幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	3800日圓	FIG
	■仙魔大戰2000 POCKET FESTIVAL	SEGATOYS	3800日圓	ACT
30日	■傳說之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
3月	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT

發售日未定

	■SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
	■DYNAMAITE SLUG[illegible]	SNK	價格未定	ACT
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	繪畫PUZZLE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	PUZ

SUPER FAMICOM

2000年1月	FIRE EMBLEM 776	任天堂	5200日圓	SRPG

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

2000年3月	ROOMMATE井上涼子-COMPLETE BOX-	DATAM PLOYSTAR	15000日圓	SLG
今冬	FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINAL FIGHT REVENGE(連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

1月

27日	HYPER OLYMPIC WINTER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
28日	好朋友寵物SERIES 1可愛的蒼鼠	M · T · O	3980日圓	SLG
	DONKEY KONG GB DINKY KONG & DICKY KONG	任天堂	3800日圓	ACT

2月

4日	B BIDAMAN爆外傳V FINAL MEGA TUNE	MEDIA FACTORY	3980日圓	不詳
10日	F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOYCOLOR II	KONAMI	4300日圓	RAC
11日	■語樂王TANGO！	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
18日	■本格對戰將棋「步」	CULTURE BRIAN	3900日圓	TAB
21日	TRADE&BATTLE CARD HERO	任天堂	3800日圓	TAB
25日	■突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓(暫定)	STG
	■METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG
	■名偵探柯南 機關寺院殺人事件	BANPRESTO	4500日圓(暫定)	AVG
	職業麻雀「兵」GB2	CULTURE BRIAN	3900日圓	TAB
	META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
	METAROT CARD ROBOTOL(獨角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
	METAROT CARD ROBOTOL(雙角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
中旬	FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
下旬	★SNOW BALL	BUTTOM UP	價格未定	待查

3月

3日	■VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
10日	對戰詰將棋356選	ATENA	2980日圓	TAB
17日	■DEAR MY FLAT	CULTURE BRIAN	3900日圓	SLG
	■POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
	TRICK BOARDER GP	ATENA	3800日圓	RAC
23日	■CYBORG GUKURO～惡魔復活～	KONAMI	4500日圓(暫定)	不詳
	POWAPURO君POCKET 2(暫名)	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG
24日	■波斯王子	SUNSOFT	3980日圓	ACT
30日	★POP'n Music GB(暫稱)	KONAMI	4300日圓(暫定)	SLG
	學園BATTLE FREATURES-	KONAMI	4500日圓(暫定)	待查
	WORLD SOCCER 2000(暫名)	KONAMI	4500日圓	SPT
	■RAYMAN MR. DARK之陷[illegible]	UBI SOFT	價格未定	ACT
3月	★SILVENIA MELODY(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	待查
	■爆球連發！！Super Beaterman激誕！Raising Valkie	TAKARA	4500日圓(暫定)	待查
	叮噹MEMORIES 大雄之回想大冒險	EPOCH社	3980日圓	ETC
	模擬職業棒球POCKET職業棒球	EPOCH社	3980日圓	SLG
	MACROSS 7－去奪取銀河的心吧！－	EPOCH社	3980日圓	待查
	■名偵探柯南 奇岩島秘寶傳說	BANPRESTO	4500日圓	AVG
	■蒼鼠樂園2	ATLUS	3980日圓	SLG
	將口的頭驢變成○ 常識之書	imagineer	3800日圓	ETC
	將口的頭驢變成○ 常識之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	將口的頭驢變成○ 難問之書	imagineer	3800日圓	ETC
	將口的頭驢變成○ 難問之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	跪下的狗狗	PACK IN SOFT	3800日圓	待查
	RPG創作室GB	ASCII	4800日圓	ETC
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG

4月

14日	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
27日	■METAL GEAR Ghost Babe！	KONAMI	4500日圓(暫定)	AVG
4月	■GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	■DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	■DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	■母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	★到賽馬場吧！WIDE	HECTO	3980日圓	待查
	CHALLENGE CARD GB BIG REMAN 2000(暫名)	imagineer	3980日圓	待查
	POCKET MONSTER X(暫名)	任天堂	價格未定	AVG
5月	■POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	★Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	待查

今冬

	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	SUPER SHOT	CULTURE BRAIN	3900日圓	SPT
春	■薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	■DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	★Osharu丸	SUCCESS	價格未定	待查
	攜帶電獸TELEFANG	SMILE	價格未定	SLG
	METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
夏	★CR Monster House(暫稱)	TAM	價格未定	待查
2000年	■SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT

發售日未定

	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳說GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

1月

13日	五子棋&蘋果棋登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
20日	■DIGIMON ADVENTURE～KASOD TAMER	BANDAI	2800日圓	SLG

2月

3日	■螺旋～電視怪奇篇～	OMEGA MICOT	3800日圓	ETC
10日	超兄貴 ～男之魂札～(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
17日	對戰圍棋 平成棋院	SUCCESS	4680日圓	TAB
24日	FISH FREAKS Bassrise for Wonder Swan	BEC	3800日圓	SPT
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
27日	來玩花扎吧	SUCCESS	3800日圓(預定)	TAB
2月下旬	仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANDAI	3800日圓	不詳

3月

4日	螺旋～被咀咒的Simulation～	OMEGA MICOT	3800日圓	ETC
9日	LANGRISSER MILLENIUM WS～The Last Century～	BANDAI	3980日圓	SRPG
16日	WONDER TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
23日	來！聽聽！	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
30日	■MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
3月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	FIRE PRO WRESTRING	HUMAN	3980日圓	SPT
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB

4月以後

4月6日	三國史II(暫名)	KOEI	4200日圓	SLG
4月	■TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	★LOAD RUNNER for Wonder Swan	BANPRESTO	2980日圓(暫定)	ACT
5月下旬	黑瞳之諾亞for WonderSwan(暫稱)	GUST	3800日圓	RPG
6月	★Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
7月	■FLASH～約會之鐵人～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

春	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
夏	★KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J · WING	4200日圓	不詳

恭喜發財

互動遊戲誌仝人恭喜大家發財！



今集我們有：

PS賽車用配件兩件，你別再說我們只介紹DC配件了……

高手教你玩《突擊！TEKE！TEKE！TOY RANGER》，仲順手教你放低無謂尊嚴……

獨家片段就有《超級機械人大戰ALPHA》、CAPCOM新作《GAIA MASTER眾神之BOARD GAME》、《BIO HAZARD GUN SURVIVOR》及《SHK GALS Fighters》，保証你過年好難悶呀！

互動遊戲誌MULTIMARKETS Int'l Ltd.製作

逢隔周五於互動電視上影

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

